게임명인이 선택한 신세대 게임전문지

# 신세대 게임챔프

더수퍼패미컴
비프메가드라이브
기사특약

'93 2

값 4,000원

스페셜 기획/
500명에게 물어본 '92「인기 게임 총결산」

기획정보/
1 스트리트 화이터 II「비밀데이타」
2 일본에서 새로운 붐 일으키는「바코드 게임」

기종별 베스트 신작/
수퍼 스타워즈/드래곤 볼Z 바코드 게임
T.M.N.T/ 열혈 격투전설/돌아온 베트맨

특보/
1 대전형 액션 게임의 최강!「드래곤 볼 Z II」— 초무외전편 —
2 악에 도전하는 액션게임「베어너클 II」

긴급속보/
현대, 첫 동시발매 게임 울티메이터 화이터(비룡의 권S 2탄) 긴급입수 대공개

특별부록

1 발켄 브로마이드/캡콤 인기캐릭터 주사위놀이 말판
2 게임명인이 추천한「베스트 완전 공략집」
화이널 환타지 5(45페이지수록)/발켄/랜드토커 등
3 록맨 5(32페이지) 완전 공략집 - 패밀리용 -



드래곤볼Z 대전형 액션게임으로 새롭게 등장

# "정기구독 신청안내"

## 정기구독이 유리합니다 !

★특전 1



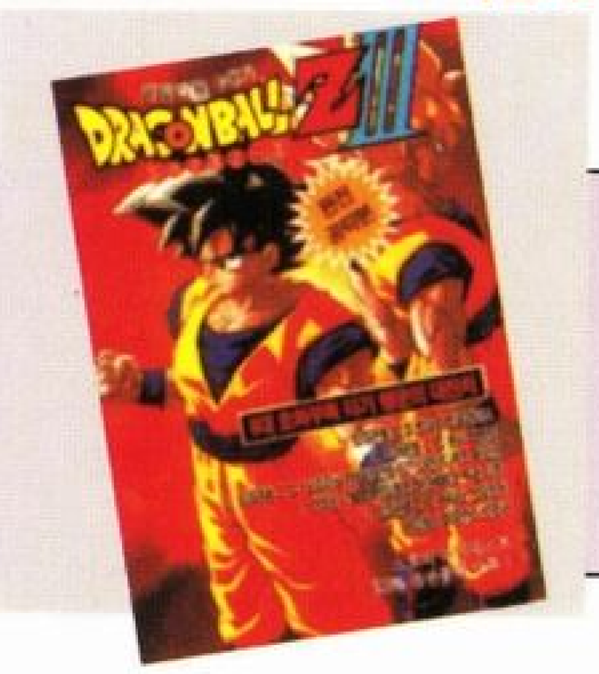
매월 초부터 말일까지
정기구독 신청자를 모아 추첨
3명 : 슈퍼패미컴(슈퍼컴보이)
게임기 무료 증정

★특전 4



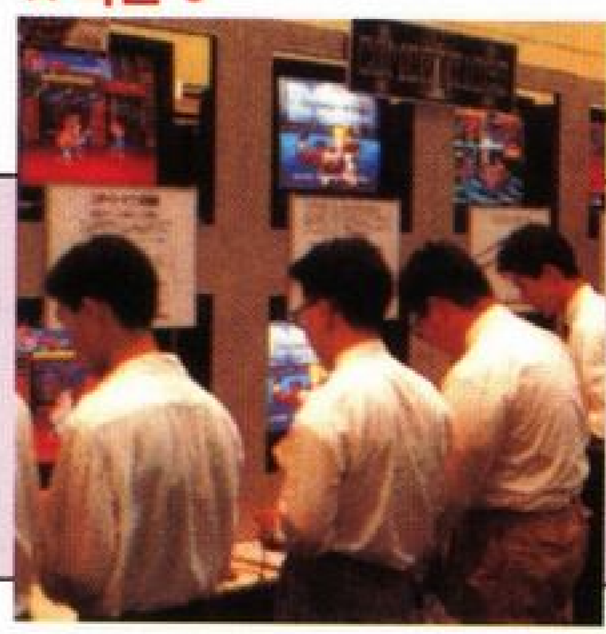
1,000챔프 보너스 티켓 증정
*챔프 티켓에 대한
자세한 안내는 창간호 참조

★특전 2



게임챔프에서 향후
1년내 발간되는 단행본
(드래곤볼 ZⅢ 포함)중
: 원하는 책 무료 증정

★특전 5



게임챔프에서 주최하는
각종 행사 참가자격 자동부여

★특전 3




게임챔프 정기 회원카드 우송

★특전 6 정기구독자에게는 향후 게임챔프 발간되는
모든 단행본 구입시 20% 할인혜택

★특전 7 게임챔프 정기회원 카드 지참시 본사 특약
게임팩 가게에서 게임팩과 게임기 구입시
10% 할인혜택(정기구독 신청자에 한해
전국 특약 게임업체 리스트 우송해 드림)

★특전 8 정기구독 기간내에는 책값 변동 및
임시 특가시에도 동일 가격에 공급

## 정기구독 확실히 유리합니다.

정기구독은 고가 부록이 나오는 달에 적용되는 임시특가시에도
동일가격(4,000원)으로 안전하게 계속 받을 수 있습니다.

■ 정기구독 신청 및 문의
☎ 702-3211

여기서 '왜 하필이면 8명인가'라고 생각하는 사람이 많을 것이다. 그 비밀은 같은 캐릭터 대전에 있다. 이번 아랑전설 2에서는 자기를 쓰러뜨리지 않으면 안된다.

2P에서 대전은 있는데 유감스럽게도 2인 협력 플레이가 없어졌다.

애니메이션으로 된 아랑전설의 속편은 전작의 3명을 사용해도 좋고 새로운 캐릭터를 사용해도 좋다.



승룡탄이 작열



타이거 킥 건재

## 이것이 아랑전설 애니메이션이다!

지난해 12월23일, 일본에서는 아랑전설의 애니메이션이 TV에 방송되었다.

방영은 일본 후지TV 약 55분간 방영되었는데 제목은「배틀 화이터 아랑전설」.

근래들어 일본의 TV에서는 게임과 관련해서 공개적으로 시합을 하는 경진대회를 개최한다든가, 게임 만화를 방영하는 사례가 늘고 있다. 이번 아랑전설 애니메이션 방영도 이같은 추세의 하나로 가정용 놀이문화로 정착된 게임의 현실을 보는 것같다.

스텝은 감독/후쿠토미, 각본/아마타, 캐릭터 디자인/오오 하리씨이다.







승리의 기쁨



무의 라인뛰기 공격, 천수의 무용




김의 필살기



10평 위에서의 한판 업어치기



보요용 어택!

# 캐릭터 소개

## 캐릭터1

| | |
|---|---|
| 이름 | 테리 보가드(22세) |
| 사용기 | 머셜아트+싸움살법 |
| 등장 스테이지 | 아메리카 (서부. 알바카키) : 기차위에서, 그랜드캐넌 바람의 황야에서 싸운다. |




전작에서 이어지는 이 게임의 제 1 주인공. 쾌활한 아메리카인이고, 더욱 영웅색이 짙은 캐릭터. 전작보다 조금 어른스러워져 등장.

## 캐릭터2

| | |
|---|---|
| 이름 | 안디. 보가드(21세) |
| 사용기 | 골법 |
| 등장 스테이지 | 이탈리아(베네치아) : 유람선 상에서, 콜롯세움과 피사의 사탑을 배경으로 싸운다. |



테리의 동생. 전작에 이어진 주역. 어릴 때부터 좀처럼 형을 이길 수가 없어 단신으로 일본에 건너가, 골법을 습득. 테리보다도 금욕적인 청년.

## 캐릭터3

| | |
|---|---|
| 이름 | 히가시 죠(21세) |
| 사용기 | 무에타이 |
| 등장 스테이지 | 타이(첸마이) : 신전풍의 건물과 호수를 배경으로 싸운다. |



전작에 이어진 제3의 주역. 젊은 나이에 타이에 건너가 본고장 무에타이에서 챔피온이 된 격투의 천재. 테리, 안디와는 뜨거운 우정으로 이어져있다. 열혈 일본 청년.

## 캐릭터4

| | |
|---|---|
| 이름 | 김 기 환 (28세) |
| 사용기 | 태 권 도 |
| 등장 스테이지 | 한국(서울) : 남대문을 배경으로 싸운다 |



태권도야말로 세계 최강이라고 믿고 있다. 또 그 위신을 걸어 증명하려고 하는 진면목의 사나이.

## 캐릭터5

| | |
|---|---|
| 이름 | 빅 베 아 (35 세 전후?) |
| 사용기 | 프로레스링 |
| 등장 스테이지 | 오스트리아 |



전작에서 극악무도함을 발휘한 라이덴이 복면을 벗은 모습으로 등장. 두목 기스를 잃은 동시에 마음을 돌려 이번은 순수히 세계 최강을 노린다.
프로레슬러이기 때문에 거친 파워살법을 자랑으로 삼는다.

## 캐릭터6

| | |
|---|---|
| 이름 | 야 마 다 (70 세 전후?) |
| 사용기 | 유 도 |
| 등장 스테이지 | 일본 (구마모또) : 병풍 바람막이와 인왕상이 놓여있는 일본 저택 안에서 싸운다. 정원에는 '시시오도시'라는 물받이 홈통도 보인다. |



현역에서 은퇴했지만, 옛날은 도깨비 야마다라고 공포의 대상이였던 유도가이다. 여자에게 인기를 얻기 위해서 세계 최강을 노린다.

## 캐릭터7

| | |
|---|---|
| 이름 | 친 신 잔 (40 세 전후?) |
| 사용기 | 태극권 |
| 등장 스테이지 | 홍콩(아바딘) : 반짝반짝 네온이 빛나는 수상 레스토랑을 배경으로 싸운다. |



태극권의 실력자이고 세계 최강이 되고, 도장을 열어 큰 부자가 되기 위해 참가한다. 동기는 불순하지만 미워할 수 없는 인물이다.

## 캐릭터8

| | |
|---|---|
| 이름 | 불지화 무(18) |
| 사용기 | 인 술 |
| 등장 스테이지 | 일본(아오끼게바라) : 신사 기둥문과 불상등이 흐르는 환상적인 큰강을, 이카다에서 내려오면서 싸운다. |



야성적이고 기가 세나 귀여운 일면도 있다. 대대로 전해지는 인술을 전승해 참가한다. 안디에게 골법을 가르친 것은 그녀의 할아버지이다.

풀로 붙여주세요

보내는 분

□□□-□□□

100원 우표를 붙여주세요

받는 사람
게임챔프 2
서울시 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
☎ 702-3211/4 FAX 702-3215
(주)제우미디어
게임챔프________담당자앞
1 4 0 - 1 1 1

보내는 분 (갖고 있는 게임기종) ________, ________, ________

이름: 전화번호:
나이 세 성별: 남 여
생년월일: . . 음력·양력 학교(학과): 학년:
게임경력: 약 ________ 년

남들이 알아주는 게임실력 정도(동그라미를 치세요):
명인. 아주잘함. 잘함. 보통. 못함
* 정기구독 신청서 정기구독기간____년____월 호부터 매월(    )부. 구독료는
____월____일 □우편대체 □온라인(농협.국민.제일.신탁.외환)무통장 입금증을 사용해 보냅니다.
·우편대체(계좌번호): 010025-31-1455864. 온라인: 농협 033-01-168361
국민 822-01-0154-709. 제일 325-20-263169. 신탁 22107-2684704 이상 예금주: 서인석
외환 105-22-00360-9 예금주: 제우미디어
정기구독 문의 702-3211/4
☞ 입금후 반드시 게임챔프로 전화해 주세요.
♥ 이번 호를 보고 게임챔프에 하시고 싶은 말씀.

## ♣통신판매 안내♣

게임챔프가 발행한 드래곤볼 Z Ⅲ나, 드래곤퀘스트 V, 「게임챔프」 과월호 등을 구입하시길 원할 경우 우체국, 은행 온라인의 무통장 입금증을 이용, 물품가격을 입금하시면 입금확인 후 개별 우송해 드리겠습니다. 많은 이용바랍니다.

드래곤볼 Z Ⅲ (값 3,900원)
드래곤퀘스트 V (값 5,900원)
부록세트/(값 5,000원)
과월호=CD제외=(값 4,000원)

☞ 입금후 반드시 게임챔프로 전화주세요.

## 텔레파시 퀴즈

히트게임차트에서 다음달 국내 '매장인기순위'와 '구매희망순위'를 맞추어 주세요?

| | 매장인기 순위 | 구매희망 순위 |
|---|---|---|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |

단, 매달 12일까지 도착하도록 보내주세요. 정확하게 예언을 하신 분 중 9명을 추첨해 신종 게임팩을 1개씩 드리며 그 중 1명에게는 슈퍼패미컴 1대를 드리겠습니다.

♥ 제일 갖고 싶은 팩 ________

♥ 게임챔프에 실렸으면 하는 분석.

가정용 게임기 : ________________ 기종 ________________ 게임

일반 오락실용 : ________________ , ________________ 게임

♥ 게임챔프에 정보를 제공해 주세요! (BEST FACE, 집중탐구, 국내뉴스 등 채택되면 아주 예쁜 선물을 드립니다.)

♥ 가장 인기있다고 생각하시는 게임.(알고 있는 항목만 기재)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 슈퍼패미컴(슈퍼컴보이) | 1. | 2. | 3. |
| PC엔진 CD | 1. | 2. | 3. |
| PC엔진 | 1. | 2. | 3. |
| 패밀리 | 1. | 2. | 3. |
| 수퍼겜보이(수퍼 알라딘보이) | 1. | 2. | 3. |
| 메가 CD | 1. | 2. | 3. |

♥ 일반 오락실에서 가장 인기있다고 생각하시는 게임.

1. 2. 3.

♥ 앞으로 구매 예정인 게임은?

________________ 기종 ________________ 게임 / ________________ 기종 ________________ 게임

♥ 이번 호에서 가장 흥미있었던 공략 또는 기사.

분석 : 기사 :

♥ 지면을 늘려주었으면 하는 난.

♥ 게임챔프에서 새롭게 신설시켰으면 하는 난.

♥ 이번 호에서 가장 재미없었던 기사.

♥ 보너스 환상 특급 퀴즈정답은(                    )

♥ 다음 품목 중 부록으로 갖고 싶으신 것은?

① 공략집(________ 기종 ________ 게임) ② 묘수풀이집 ③ 기타(                    )

♥ 최근 가장 인기있다고 생각되는 캐릭터는?

♥ 「유 에프 오」 출현 장소는?

—— 페이지 —— 째줄 '유 에프 오' 출현!

♥ 이번호 '초음속 퀴즈'의 정답은?

* 나만이 알고 있는 금단의 비법과 버그를 잡아라는 관제엽서나 우편으로 보내주십시요.

# "정기구독 신청안내"

## 정기구독이 유리합니다!

**★특전 1**



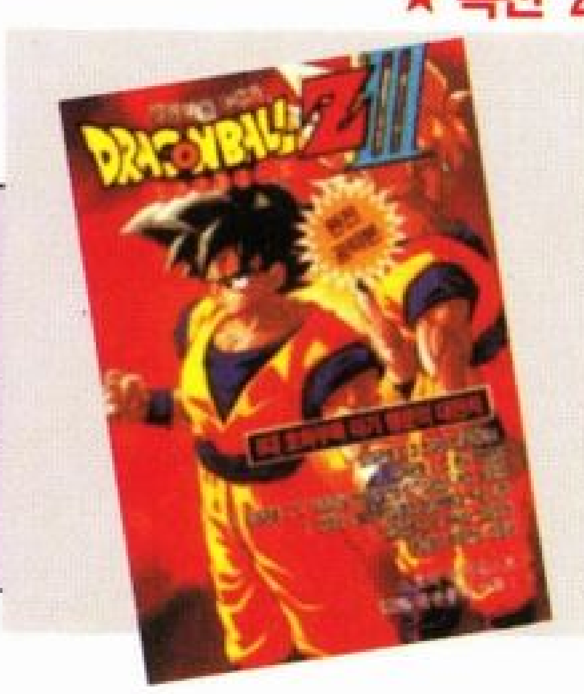
매월 초부터 말일까지
정기구독 신청자를 모아 추첨
3명 : 슈퍼패미컴(슈퍼컴보이)
게임기 무료 증정

**★특전 4**



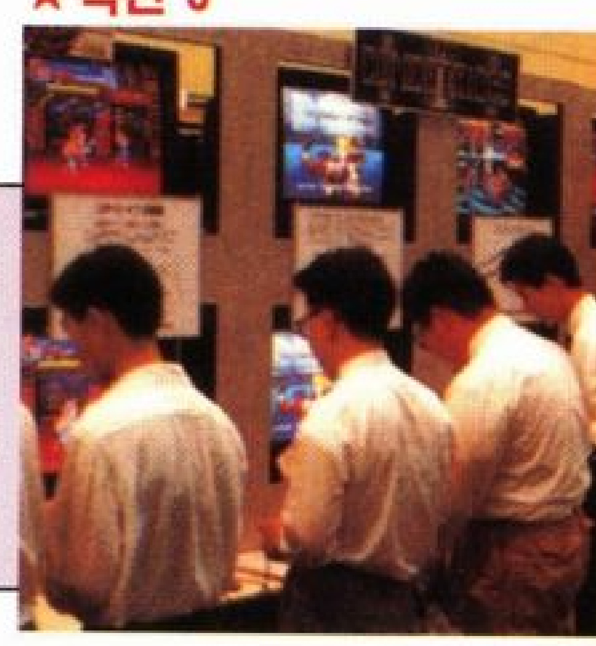
1,000챔프 보너스 티켓 증정
*챔프 티켓에 대한
자세한 안내는 창간호 참조

**★특전 2**



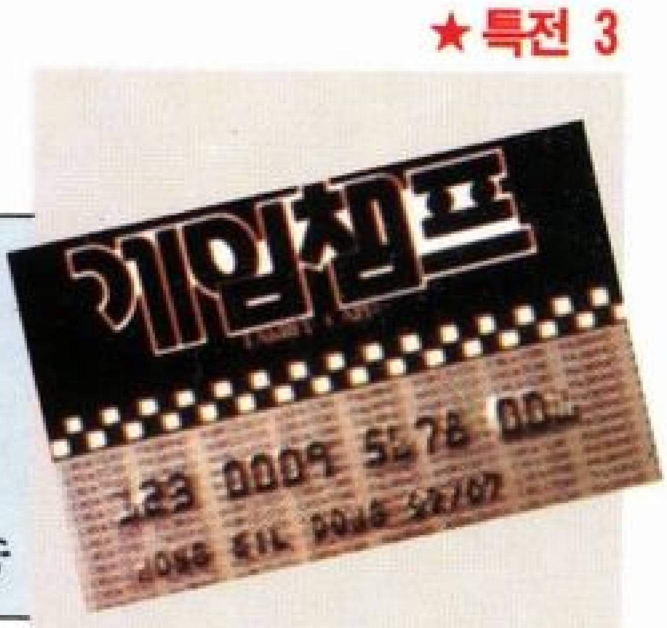

게임챔프에서 향후
1년내 발간되는 단행본
(드래곤볼 ZⅢ 포함)중
: 원하는 책 무료 증정

**★특전 5**



게임챔프에서 주최하는
각종 행사 참가자격 자동부여

**★특전 3**




게임챔프 정기 회원카드 우송

**★특전 6** 정기구독자에게는 향후 게임챔프 발간되는 모든 단행본 구입시 20% 할인혜택

**★특전 7** 게임챔프 정기회원 카드 지참시 본사 특약 게임팩 가게에서 게임팩과 게임기 구입시 10% 할인혜택(정기구독 신청자에 한해 전국 특약 게임업체 리스트 우송해 드림)

**★특전 8** 정기구독 기간내에는 책값 변동 및 임시 특가시에도 동일 가격에 공급

## 정기구독 확실히 유리합니다.

정기구독은 고가 부록이 나오는 달에 적용되는 임시특가시에도
동일가격(4,000원)으로 안전하게 계속 받을 수 있습니다.

**■ 정기구독 신청 및 문의**
☏ 702-3211



불독소프트
SHVC-MK 밧데리 백업 기능 포착
SUPER MARIO KART TM
© 1992 Nint
24개 되는 독특한 코스를 8명의
친숙한 캐릭터가 거북이와 바나나를
던지고 테크닉을 자랑하면서
우승을 목표로 질주한다.
1, 2인 동시 플레이가 가능한
수퍼 액션 레이닝 게임.
자 ! 출발이다.
수퍼 패미콤
PC엔진
CD 게임전문 판매점
●국민은행
●조흥은행
하나은행
불독 소프트
관광터미널 ●
●용산역
BULLDOG SOFTWARE
용산구 한강로3가 나진상가 15동 1층 7호
TEL : (02) 703-0043, 717-7045

SAMSUNG
Electronics

알라딘보이 소프트웨어

**11월 21일 소닉과 테일 지구별에 상륙**

# "소닉의 재미가 2배로-소닉 2"




## 용감한 고슴도치 소닉이 꼬리 2개 달린 여우 테일을 만나 펼치는 신나는 모험과 환상 여행

"와, 섬이 보인다./" 보물을 찾아나선 소닉은 우연히 환상의 섬, 웨스트사이드아일랜드를 발견합니다. 섬에는 불가사의한 돌, 카오스에머랄드를 뺏으려는 악당과 비밀병기 데스에그가 진을 치고 있습니다. 소닉은 똑똑하고 재빠른 친구, 테일과 함께 환상의 섬에서 흥미롭고 아슬아슬한 모험을 펼칩니다. 초원과 폭포를 지나고, 닥터 애그맨의 무서운 화학공장을 피해, 날아오는 화살도 조심하며 전진, 또 전진./ 과연 소닉과 테일이 전 라운드를 무사히 통과할 수 있을지…

**소닉과 단짝이 등장**/ 소닉의 새로운 모험친구인 테일은 게임중 언제나 무적입니다. 적에게 당해도, 함정에 빠져도 끄떡없이 소닉을 도와줍니다.

**2인 동시 플레이 기능**/ 상하로 분할된 화면에서, 2명이 동시에 소닉과 테일을 조정해 누가 먼저 목표에 도달하나 겨루는 보너스 게임모드가 있습니다.

**새로운 무기, 스핀대시**/ 위험에 처했을 때, 비밀무기인 스핀대시를 써보세요. 소닉이 연기를 뿜으며 차바퀴처럼 고속회전해 목표점으로 돌진합니다.

**속임수들이 무궁무진**/ 엘리베이터와 이동케이블, 핀볼 조작등 새로운 속임수가 곳곳에 숨어있고, 새로운 세계로 안내하는 점핑보드도 흥미진진합니다.



수퍼 알라딘보이(16비트)
- SPC-201R ₩165.000
- SPC-200R ₩185.000

알라딘보이(8비트)
- SPC-100N ₩119.000
- SPC-100NG ₩135.000

SPC-100NG에는 전자총과 전자총용 게임팩이 들어있어 더욱 박진감있는 게임을 즐길 수 있습니다

핸디알라딘보이(휴대용)
- SPC-150V ₩198.000

전기종 동시발매

**전기종에 맞는 바람돌이 소닉 2가 여러분을 기다리고 있습니다.**



**제품문의**

**알라딘보이 영업부** : 서울시 강남구 삼성동 170번지 대운빌딩 TEL : 559-2187~9

**알라딘보이 총판점**

■서울 ●하 이 콤 : 795-5765
●(주)씨에코 : 715-3131
●호 키 포 키 : 716-8808~9
●게 임 랜 드 : 716-1226

■서울 ●슈 퍼 게 임 : 713-4374
●게 임 라 인 : 713-7600
■부산 ●광 복 : 245-0136
●홈게임프라자 : 645-2158

■대구 ●특 수 기 기 : 753-5006
●대구게임랜드 : 421-5234
■대전 ●태 원 상 사 : 252-1309
■마산 ●마산컴퓨터테크 : 97-9881

■광주 ●광 주 콤 : 228-6652
■제주 ●게임토피아 : 58-0815

※ 표시된 가격은 권장소비자 가격입니다

휴먼테크
삼성전자

# 최고의 패밀리게임기 출현!!



## 왜 최고인가? 5가지 이상의 이유

### 1. 국내게임기 문화를 선도하는 게임전문회사가 개발하였습니다.

- 게임S/W 및 H/W를 수출하는 다우정보시스템의 기술력과 신뢰성이 제품의 성능을 보장합니다.

### 2. EMI (전자파장해검정) 획득으로 완벽한 품질검증을 받았습니다.

- 국내 유통되고 있는 대다수 패밀리 게임기가 EMI 검증을 받지않은 부적격 제품입니다.

### 3. 게임기의 생명은 깨끗한 사운드와 선명한 화면, 견고한 내구성 입니다.

- 소비자와 유통업체의 의견을 수렴하여 기존 패밀리 게임기의 모든 문제점을 보완하였습니다.

### 4. "A"급 부품과 최고의 옵션장치만을 채택하였습니다.

- 불량부품 및 저가의 옵션장치를 사용하지 않고 품질인증된 A급부품, 어댑터 및 독자 R/F 모듈을 적용하였습니다.

### 5. 그외에도…

- CAD 시스템으로 설계된 내부 구조및 디자인을 직접보시고 확인 하십시요.

**■ 조이스틱**






● 재믹스 ● 겜보이(알라딘보이)
● 패밀리용

**■ 게임링크**




● 가정용오디오, 게임기 접속공유기

**■ 악세사리**

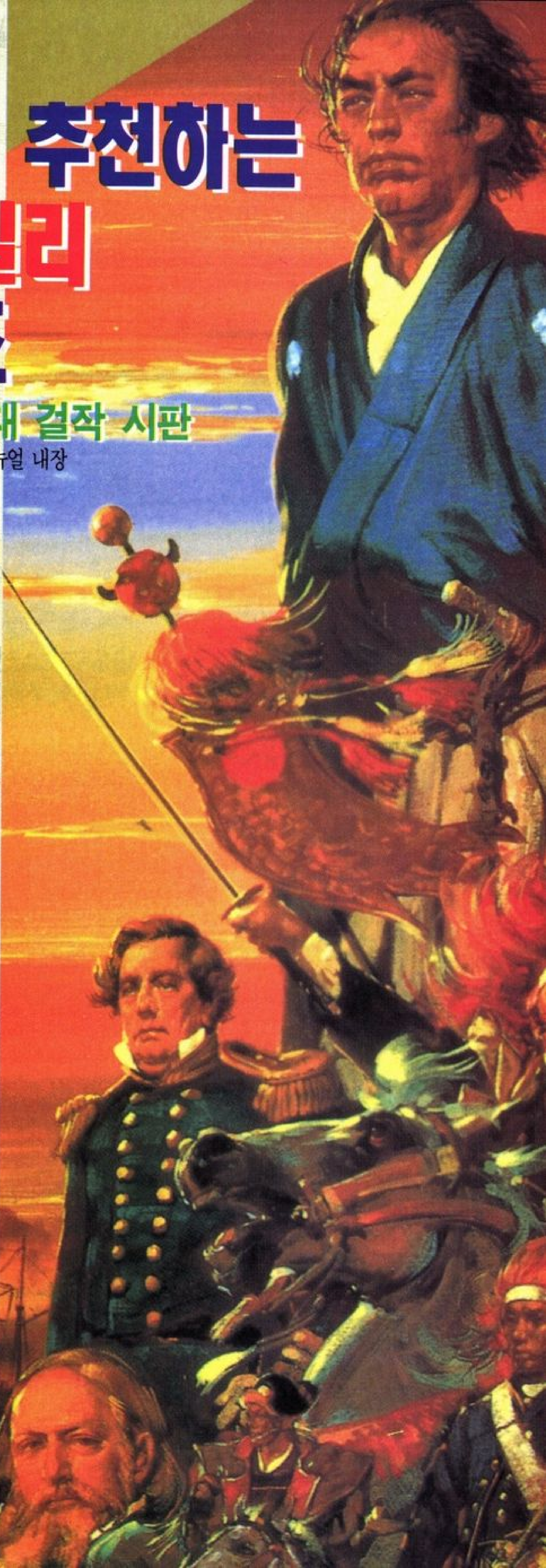


● 조이패드 ● AV, 확장케이블




DAOU
(주)다우정보시스템
서울시 강남구 역삼동 707-7 대아빌딩6층
전화 : (02) 563-8500,
팩시밀리 : (02) 563-9802

# 「씨엔피」가 추천하는 불후의 패밀리 게임시리즈



## 역사 시뮬레이션의 3대 걸작 시판

「랑펠로」, 「수호전」, 「유신의 난」 한글 매뉴얼 내장

### 랑펠로

랑펠로란 프랑스어로 황제라는 의미이다. 그러나 프랑스 역사상 황제는 오직 나폴레옹 1세 밖에 없었다.
프랑스 혁명후 격동의 유럽 대륙을 배경으로한 역사 시뮬레이션 게임으로 당신은 최대의 영웅 나폴레옹이 되어 프랑스를 위기에서 구해내고 전 유럽의 통일을 이루어야 한다.
보병, 포병, 기병 등 군사의 선택으로 당신은 실전을 방불케하는 박진감 넘치는 게임을 즐길수 있다.

* 유럽 전 46개 도시 통일
* 절대 포로가 되어서는 안된다!
* 황제의 즐거움을 만끽할 수 있는 유익한 역사 시뮬레이션 게임




랑펠로 ₩62,000

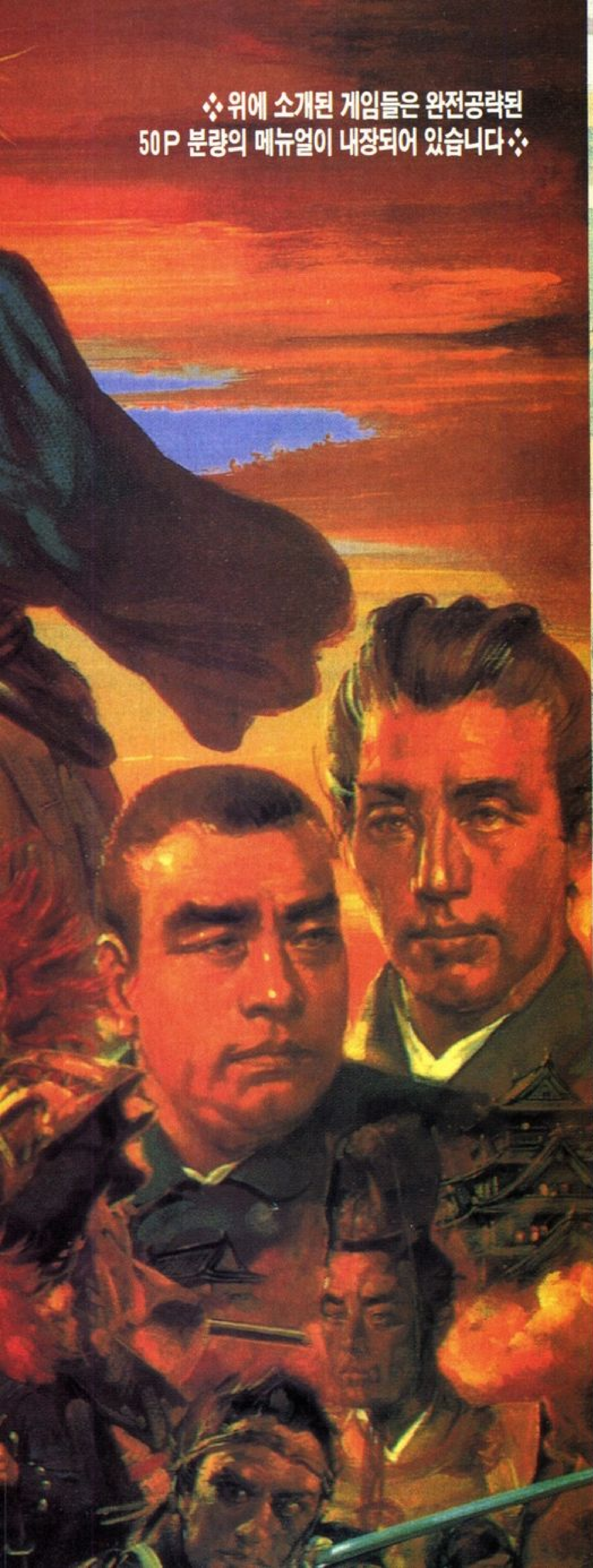
### 수호전

때는 약 800년전, 12세기 송나라시대를 배경으로 '고구'라는 부패 정치가를 타도하기위해 양산박을 중심으로 모인 개성이 뚜렷한 108명의 영웅들이 광활한 중국대륙을 무대로 펼쳐지는 대전략 시뮬레이션 게임의 베스트 셀러 중국 대역사의 진수인 이 게임은 플레이어가 통치자와 백성의 마음을 서로 잡을수 있는 인기도를 올리는데 승패가 달려있다.

* 최대 7명까지 동시 게임 가능
* 등장인물 총 255명
* 고도의 전략 전술 비법 구사 가능



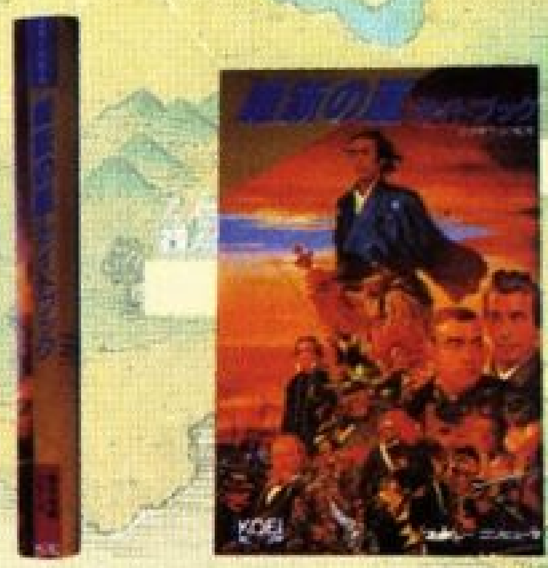

수호전 ₩58,000




# 유신의 난

시시 각각 변하는 상황속에서 자신이 이야기속의 주인공이 되어 자신의 활동 영역을 성장시켜나가는 대 역사 드라마! 플레이할때마다 전혀 새로운 전개 상황이 나타나며 매순간 흥미 진진한 시뮬레이션 게임의 진수!

* 일본 전국을 돌며 각양각색의 신분을 가진 사람과 접속, 자신의 편을 만들거나 그것이 안될시는 침공해서 상대방을 멸망시켜야 한다.
* 상대방을 선득하는 기술이 게임의 비법
* 8개의 시장에서 정보를 잘모아야 한다.



유신의 난 ₩60,000

## 패밀리 게임「명작 시리즈」 특별할인 판매!!!

- 드래곤퀘스트 II
- 드래곤퀘스트 III
- 드래곤퀘스트 IV
- 고해몽 외전 I
- 고해몽 외전 II
- 스페이스 워리어 I(화이널 환타지스타)
- 스페이스 워리어 II
- 스페이스 워리어 II
- 스페이스 워리어 III
- 천지를 먹다 II
- 삼국지 III 제국
- 제국 쟁패전
- 드레곤볼 Z II
- 드레곤볼 Z III
- 징기스칸
- 록맨 5
- 3합(삼국지 II,드래곤퀘스트 III, IV)

주식회사 씨엔피
서울 성동구 금호동 4가 990-2 (세보 빌딩)
# 매장 게임하우스
서울 용산구 한강로 2가 152-2 나진 상가
18동 2층 가열 249-250호
TEL : 703-4972/3 FAX : 703-4973


GAME KINGDOM
GAME KINGDOM KOREA CO.
게임왕국
용산 전자상가 관광 터미널 2층
전철 1호선 용산역 전자 상가 출구
본 사: 서울 용산구 한강로 2가 40－969
관광터미널 B1－38호
TEL : 703－6315～7 FAX : 703－6318
직매장: 관광터미널 2층 212－213호
TEL : 701－4163～4
7:20
회원모집
게임왕국 가족이
Happy X'mas
인천가좌대리점
현대APT
BUS
시장골목
부평
동인천
게임왕국
(032)581－1964
신정대리점
게임왕국
BUS
신정4거리
699－7384
의정부대리점
게임왕국
현대APT
TEL : 42－7823
봉천대리점
BUS
게임왕국
봉천4거리
TEL : 877－3551
합정대리점
323－8334
시흥대리점
게임왕국
(032)692－7770
옥수대리점
옥수극동APT
현대APT
298－4020
여수 대리점
돌산대교
통산시장
어항단지
서교동
여수게임 왕국
TEL : 42-4976



SLUMP
새해 인사를 드립니다!!
대전대리점
충청은행
영광교회
(용전동)터미널
신흥동
신안동 파출소
게임왕국
부산총판
구덕운동장
구덕로타리
대신문화APT
게임왕국
부산은행
동신국민학교
(051)248－0609
광명대리점
광명 게임 왕국
광일국교
광남중학교
←안산
광명주유소
TEL : 619－2796
남동구 대리점
길 병원
주안 3동 수원 산업도로
개나리 주유소
지하 1층
TEL : 692－1890
성수대리점
한양대
TEL : 498－3496
신월동 대리점
우성상가
빌라단지
남부순환도로
군포대리점
APT단지
일성아트빌라
명작 비디오
문화교회
주택단지
게임 왕국
장풍 갈비점
금정역
Bus
전경부대
안양역
TEL : (0343)29－4280
구리대리점
동천APT 한성APT
한성APT상가
일화제약입구
APT단지 지하1층 게임왕국
럭키APT
(0346)551－7832
순천대리점
중앙병원
남교오거리
순천게임 왕국
궁전 예식장
BUS
순천여고
(0661)744－4993
Merry X'mas
현대 슈퍼컴보이 (슈퍼패미콤)
Quick shot 조이패드 국내 독점 발매
제품취급문의 : 703－6315~7

Hicom **토탈게임** Total★Game® Hi-Com

"꿈과도 같은
게임의 세계와
게임에 관련된 모든 것들이
모여 있습니다"



# 「소닉 Ⅱ」

■수퍼 알라딘 보이용 8메가
■알라딘 보이용 4메가

## 11월 21일 전세계 동시발매!!

토탈게임 회원가입 안내

■가까운 체인점에서 등록해 주십시오.
■회원에 한하여 모든 제품 구입시 5% 할인과 롬팩 교환시 20%할인의 혜택을 드립니다.

## ■토탈게임 News

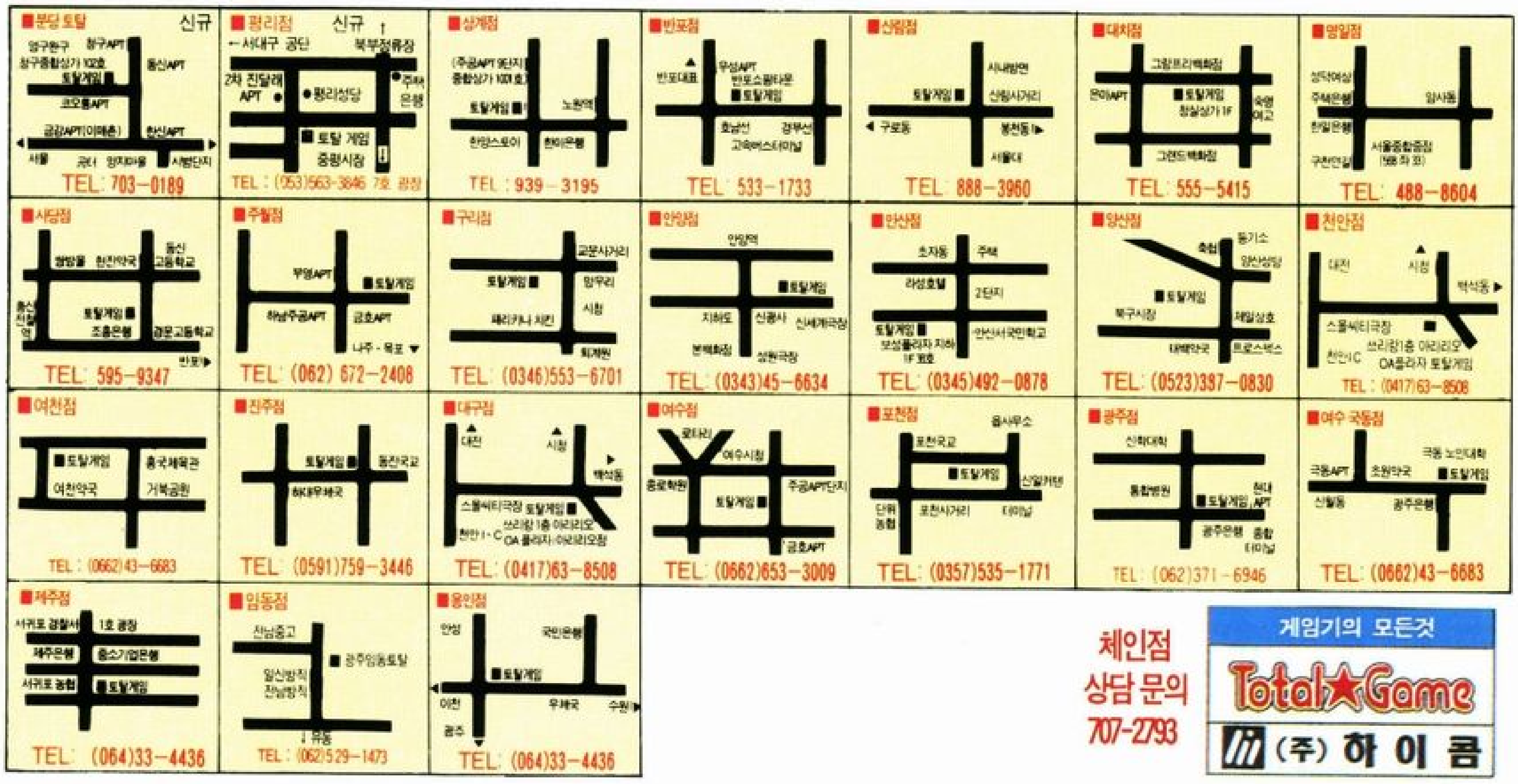
1. 통신판매개시(신속, 정확)
2. 게임기 전기종 롬팩교환실시
3. 최신종 롬팩 다량입하 판매실시

## ■12월의 토탈 이벤트

| 신종 동시 발매!! | |
|---|---|
| 수퍼알라딘보이 | 수퍼 컴보이 |
| 킥 복싱(1월 29일) | 엘파리아(1월 3일) |
| 베어너클 Ⅱ(1월 14일) | 란마 1/2 Ⅱ(12월 25일) |
| 미키 & 도날드(12월 18일) | 러싱비트의 란(12월 22일) |
| 소닉 Ⅱ(11월 21일) | 반숙영웅(12월 19일) |
| 삼국지 Ⅲ(11월 8일) | 화이날환타지(12월 6일) |
| 알라딘 보이 | 훼미리팩 |
| 비룡(12월 예정) | 열혈격투전설(12월 하순) |
| 골든액스(12월 예정) | SD건담 Ⅴ(12월 예정) |
| 도날드덕(12월 예정) | 배트맨리턴(12월 11일) |
| 고스트바스트(12월 예정) | 록맨 Ⅴ(12월 예정) |

| 인기팩 특가판매 코너!! | | |
|---|---|---|
| 수퍼 컴보이 | 훼미리 | 알라딘 보이 |
| 스트리더화이터 Ⅱ | 스트리더화이터 Ⅱ | 소닉 |
| 젤다의전설 | 제트 Ⅲ | 소닉 Ⅱ |
| 화이날화이터 | 마리오 Ⅲ | 미키마우스 |
| 곤트라 Ⅲ | 말괄량이뱁스 | 환타지스타 |
| 수퍼사커 | 열혈신기록 | 닌자의전 |
| T.M.N.T. | 닌자거북이 Ⅱ | 수퍼모나코 GPⅡ |
| F-ZERO | 닌자거북이 Ⅲ | 톰과제리 |
| 애리아 88 | 바르셀로나 92 | 몬스타월드 Ⅲ |
| 수퍼마리오월드 | 록맨 Ⅳ | 원더보이 Ⅲ |
| 수퍼버스타브라더스 | 열혈행진곡 | 바블바블 |

## 토탈게임 전국체인점




체인점 상담 문의 707-2793

게임기의 모든것 Total★Game (주) 하이콤




## 서울 테크 판매원 ☎는 본사로 문의하세요.

■서울·경기지역 : (대림동)벤컴퓨터 (신림동)남강 (가락동)오성 컴퓨터 (응암동) 범서쇼핑 (상봉동)태선 (광명시)PC-라이프 (수원)동성시스템 (분당)게임랜드 (평택)전자랜드 (신갈)게임랜드 (이천)동해비디오 (서울) 서울테크 (안양)서울테크 (관양)서울테크 (거여)서울테크 (제천)서울테크

■강원 : (묵호)게임랜드 충청 : (대전)태원 상사 경상 : 고령전자 (덕소)세고비아 (의성)이색지대 (춘천)준게임테크

■전라 : (광주)컴퓨터 마을 (군산)완구 랜드 (이리)컴퓨터 뱅크 (이리)어린이 완구 (점촌)서울테크

게임의 모든것

# JG 게임천지

## 변화...

## 게임의 모든것...

# 게임 천지에서...




영업사원 ○○명 모집
훼미리 기종 100% A/S 전문

게임의 모든것

JG 게임천지




■본점 : 용산구 한강로3가 13동 나열 117호(특 5호)
■TEL : 702-3447(대표) 718-2642~3, FAX : 716-3748

## ★게임천지 가족란★

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ●부산점 : 647-1770 | ●제주점 : 42-5973 | ●강화점 : 32-4747 | ●검단점 : 83-8788 | ●울산점 : 33-8185 |
| ●포천점 : 32-3491 | ●구리점 : 62-0902 | ●일동점 : 33-6534 | ●강원점 : 51-1288 | ●시흥점 : 807-3218 |
| ●송파점 : 423-6108 | ●청주점 : 53 : 8310 | ●춘천점 : 52-7164 | ●안산점 : 402-2246 | ●광명점 : 683-8857 |

■취급점 모집 : 도매·소매 겸업하실분

게임기의 귀족 스타트랙은
최고의 상품임을 자부합니다.



# 게임기의 확실한 선택!
# 이제부터 「스타트랙」을 찾으세요.

■ 이런기능의 게임기를 보셨습니까?

- 본체내 31게임내장
- 스테레오 헤드폰 내장
- 2인용 패드
- 최고의 선명화질
  박진감 넘치는 입체음향
- 최고의 호환성(훼미리호환)
  풍부한 프로그램
- 고급 특수코팅 외관
- 고장율 제로(철저한 A/S)

**탑솔유통**
대전시 대덕구 중리동 391-4
T. (042) 621-3923 626-8611



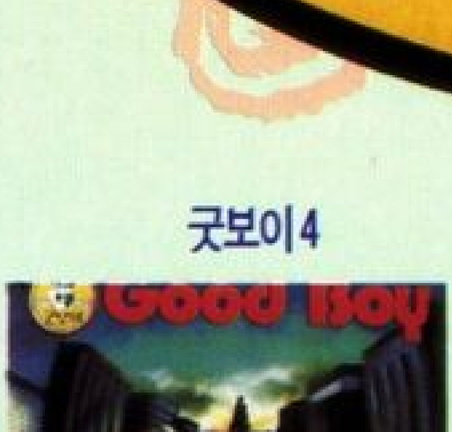
**동양게임**
동양백화점5층
T. 255-2533

**한민 게임프라자**
괴정동 한민빌딩1층
T. 535-2861

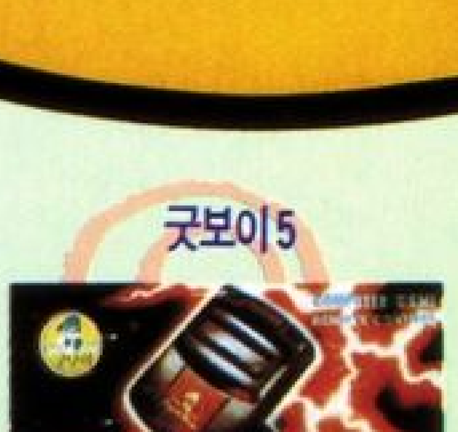
**죠이콤**
홍명상가1층
T. 254-5279

◆Good Boy의 특징◆
- 저렴한 가격
- 다양한 모델(6종류)
- 여러가지 기능
- 선명화면, 뛰어난 효과음
- 세련된 디자인
- 고장율 제로(철저한 A/S)

굿보이4




굿보이5



굿보이6




**죠이콤**
대전시 대덕구 중리동
T. (042) 632-5731


三信電子
■TEL : 703-1890
703-1431
FANTASTIK TM
굿보이 총판점
IBM 게임전문 취급점
팩 전문 판매점
비디오 게임기의 슈퍼스타
굿보이 총판점
삼신전자
Good Boy
GB-MXOOOIA
Control Pad
(주) 다우정보 시스템
확실한 국산팩제작
1 말괄량이 버니
2 옥타곤
3 크리스탈 특공대
4 블랙 드래곤
5 날아라 슈퍼보이
6 크락스
7 후크 선장
8 열혈튜브
9 둘리 부라보랜드
슈퍼콤
날아라 슈퍼보이
장군의 아들


겜돌이와 함께
여행을 떠나자。
각종게임기 · 롬팩 종합백화점。
신규매장 · 자매점모집。
신속 정확한 통신판매실시。
꾸준한 공급으로 최신종 롬팩 다량입하。
게임파노라마
GAMDORI
겜돌이
협력점
전국 통신판매 전문
TEL.(051)623-4380
보수동 게임랜드
T · 255-9220
협력점 구서동S/F II
T · 514-1039
부산태원상사 겜돌이
부산 태원 제1매장
T. 627-0713
부산 태원 모라점
T. 322-1053
협력점용호동 게임왕국
T · 623-4971
협력점 수정동
게임랜드
T · 441-8599
부산 정컴퓨터
T·(051)555-7333
김해 게임랜드
T · (0525)35-5377
우체국 600726-0033071
농 협 935-02-153015
예금주 : 유보숙
부산태원
TEL.(051)805-8968.816-0640 FAX.(051)816-0640
부산시 부산진구 부전1동 52번지(창선빌딩203호)

# 「게임챔프」통신판매 이용안내

'챔프5' 독자 여러분! 안녕하세요
저는「게임챔프」에서 통신판매를 담당하고 있는 '챔프통'입니다. 지난호 저희「게임챔프」에서 만든 단행본 및 과월호 통신판매 안내가 나간 뒤로 많은 분들이 구입문의를 해와 이번달부터는 본격적으로 제가 담당하게 되었습니다.
항상 정확한 분석, 자세한 공략, 신속한 정보를 우선으로 하는「게임챔프」발행물들이 모두 여러분들의 손에 쥐어질 줄 알았는데 그렇지 못한 경우가 많은 것 같아요? 예를 들면 소식을 못들어 구입하지 못한 경우, 지방이라 제대로 공급이 안된 경우 등 안타까운 사건이 여기저기서 벌어지는 것 같습니다.
그래서 저희「게임챔프」를 사랑하고 기대해 주시는 분들을 위해 본격적으로 통신판매를 실시하려고 합니다. 통신판매가 뭐냐구요? 잘 모르시죠.
통신판매란 지금까지 게임챔프에서 발행한 단행본 및 과월호(이미 서점에는 없는 지난호), 또는 지방의 경우 피치못할 사정으로 서점에 공급이 안된 경우 등에 한해 은행에 해당 금액을 입금하시면 바로 여러분의 댁까지 배달해 드리는 제도입니다. 이제 아셨죠?
더 자세히 알고 싶으시면 다음을 보세요. 그래도 모르시겠으면 702-3211/4로 전화를 거신 다음, 통신판매 담당자인 '챔프통'을 찾으세요.

## 1. 품 목

| 드래곤볼Z-Ⅲ | 드래곤 퀘스트 Ⅴ | 부록세트1 |
|---|---|---|




상품 코드번호 : G-101
상품명 : 드래곤볼Z-Ⅲ
판매가격 : 3,900원




상품 코드번호 : G-102
상품명 : 드래곤퀘스트
판매가격 : 5,900원




상품 코드번호 : G-103
상품명 : 부록세트 1
판매가격 : 5,000원

## 2. 구입 방법

①우선 원하시는 상품을 선택하시고
②가까운 은행에 가서 해당 상품의 가격을 입금하십시요.
*각 은행 온라인 번호는 본지 맨 뒤 페이지 참조
③은행에 금액을 입금하시고 반드시 저희「게임챔프」로 전화를 주셔서 이름, 주소, 전화번호, 해당 상품명을 알려주십시요.

**이제 모든 것이 끝났습니다.
3일후면 여러분의 손에 신청 물품이 쥐어져 있을 것입니다.**

게임챔프 과월호(부록 제외)를 원하시는 분은 4,000원을 은행에 입금하시고 원하는 월호를 저희 게임챔프에 말씀하십시요. 바로 우송해 드리겠습니다.

# 게임챔프



## 1993년 2월호

## 목차



챔프가족이 1993년 새해를 맞아 애독자 여러분께 인사를 드립니다. 게임을 잘하기 위해선 몸도 튼튼 마음도 튼튼. 챔프 독자들은 반드시 야외에 나가 시원한 스포츠도 즐기세요!

각종 · 게임기 · 롬팩 · 도소매 · 전문점

대구

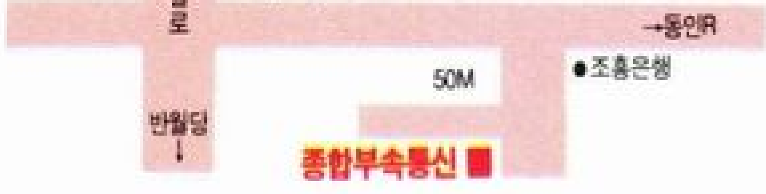
# JH 종합부속통신



| 취급품목 | | |
|---|---|---|
| 알라딘보이 롬팩 및 합팩 | 알라딘보이 전용스틱 | 전화기 |
| 재믹스 롬팩 및 합팩<br>훼미리 합일 팩<br>수퍼알라딘보이 신팩<br>수퍼컴보이 신팩 | 재믹스 전용스틱<br>컴보이 조이스틱<br>훼미리스틱<br>각종 무선스틱<br>광선총 및 기타 전게임주변기기<br>각종 게임기(8bit, 6bit, CD) | 전화부속<br>카폰, 휴대폰, 삐삐도매<br>신청 및 업무대행<br>세모 자동 환풍기 |

**— 대구, 경북지역 도·소매 체인점 모집 —**

**종합 부속 통신과 함께할 사업의 동반자를 찾습니다.**
**최상의 제품을 가장 안정된 가격과 신용을 근본으로 성장하고 있는**
**JH 종합부속 통신과 시작 하세요.**
**유통 마진의 최소화로 신종팩을 저렴한 가격으로 제공해 드립니다.**




■주소 : 대구시 중구 상덕동 4-3(교동시장 내)
■TEL : (053)421-6365, (053)424-4888


게임라인
「삼성전자총판＋수퍼컴보이총판」
자격 획득으로 게임라인의 「파워치」가 "대폭" 커졌습니다!!
16-BIT
삼성수퍼알라딘보이
현대 수퍼컴보이
소닉 II
도·소매 전문점
스트리트 파이터 II
〈확장 개업〉
■서울·용산구 나진상가 12동 나열 12호
■TEL : 713-7033(代)
FAX : 703-3463
원효상가
국민은행
하나은행
농협
전자랜드
나진상가
12동 나열 12호
선인상가

알림

# 게임챔프 창간 기념 시나리오 공모전 열띤 호응

게임챔프 창간호에 게임 시나리오 공모전 소식이 나간 이후, 미래의 수많은 시나리오 예비작가들의 높은 관심과 참여가 있었습니다. 지난 11월 21일부터 11월 30일까지 초등부 13편, 중등부 8편, 일반부 15편의 시나리오가 접수되었습니다. 그리고 12월 한달동안 40편의 시나리오가 추가 접수되었습니다.

게임챔프를 사랑하고 게임한국을 만들겠다는 의지를 가진 사람은 누구나 참여할 수 있는 이 시나리오 공모전은 각 부문별 최우수상 1명에 대해 일본 게임 제작 스쿨(학교)에 2박3일동안 입학하고, 일정기간 연수의 기회가 부여되는 등의 특전이 있어서인지 높은 참여가 있었습니다. 심지어 게임을 전혀 모르는 사람들까지 관심을 보일 정도였습니다.

공모마감일이 1월 31일로 임박해지자 게임챔프 편집부로 직접 시나리오를 들고 찾아오는 시나리오 예비작가들도 많이 있었는데, 공모형식을 벗어나서 작성, 탈락이 예상되는 시나리오도 적지않게 있어 안타까움을 주기도 했습니다.

자세한 응모요령과 시나리오 작성방법은 게임챔프 창간호 특별부록3에 게재되었습니다.

**한 시나리오 예비작가의 작품을 간략히 살펴보겠습니다.**

지면관계상 공모된 시나리오의 원본 내용중 일부만을 소개합니다.

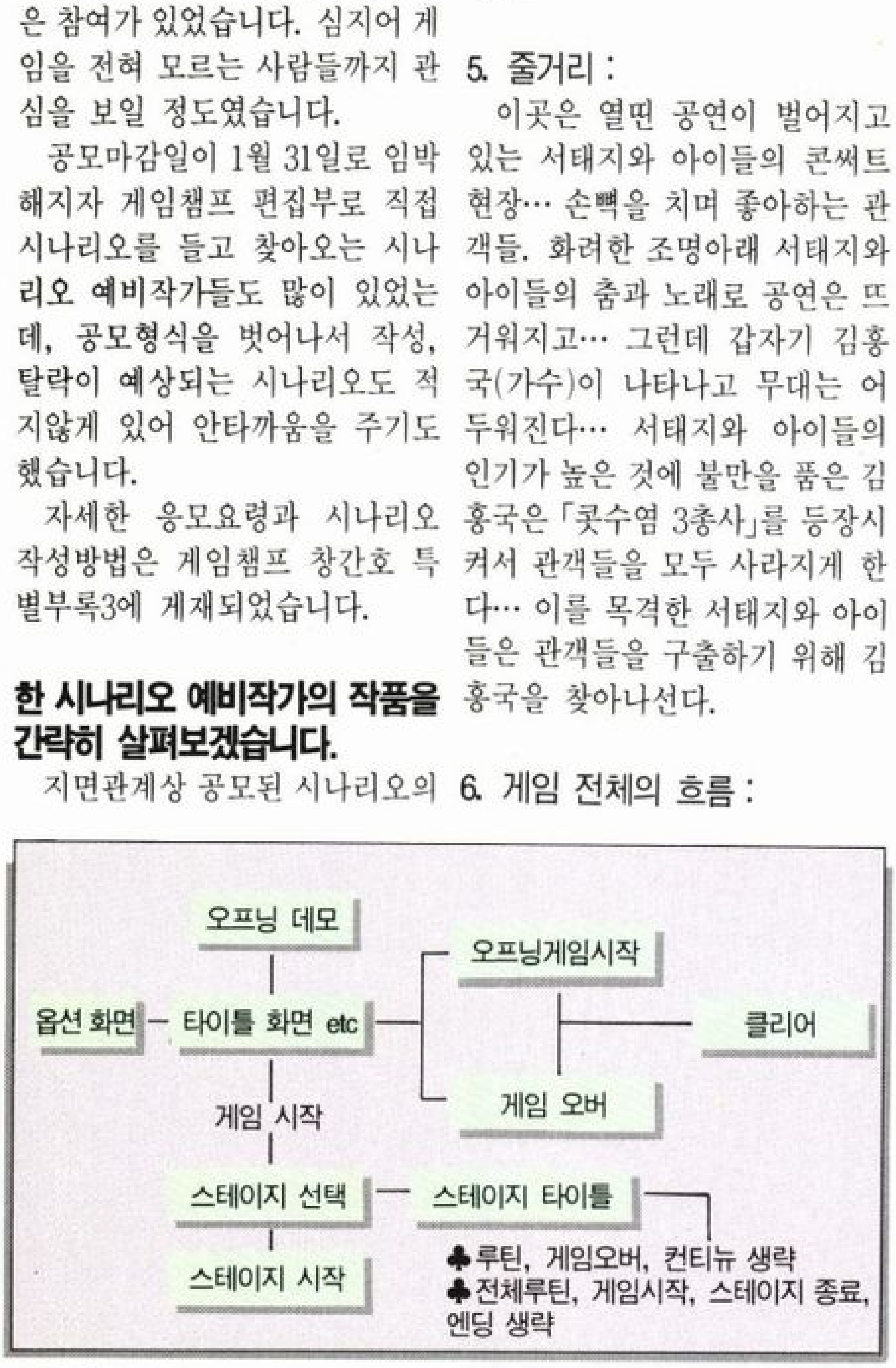
1. 제목 : 서태지와 아이들의 환상세계 여행
2. 장르 : 액션 롤플레잉
3. 기종 : 패밀리용
4. 기획의도 :

최근 인기있고 우리하고 친숙한 가수 서태지와 아이들을 가상 게임 캐릭터로 설정한다… 지루하지 않는 게임을 위해 주인공 3명을 번갈아 가면서 진행시킨다…. 또한 스테이지도 마음대로 선택한다…. 마지막 스테이지에는 보스등장과 동료를 구출하여 정보를 얻는 등 많은 이벤트를 첨가한다.

5. 줄거리 :

이곳은 열띤 공연이 벌어지고 있는 서태지와 아이들의 콘써트 현장… 손뼉을 치며 좋아하는 관객들. 화려한 조명아래 서태지와 아이들의 춤과 노래로 공연은 뜨거워지고… 그런데 갑자기 김홍국(가수)이 나타나고 무대는 어두워진다… 서태지와 아이들의 인기가 높은 것에 불만을 품은 김홍국은 「콧수염 3총사」를 등장시켜서 관객들을 모두 사라지게 한다… 이를 목격한 서태지와 아이들은 관객들을 구출하기 위해 김홍국을 찾아나선다.

6. 게임 전체의 흐름 :




7. 캐릭터 설명

☞ 이 게임은 누구나 쉽게 조작할 수 있도록 만들었고, 캐릭터의 귀여운 동작을 표현했다.

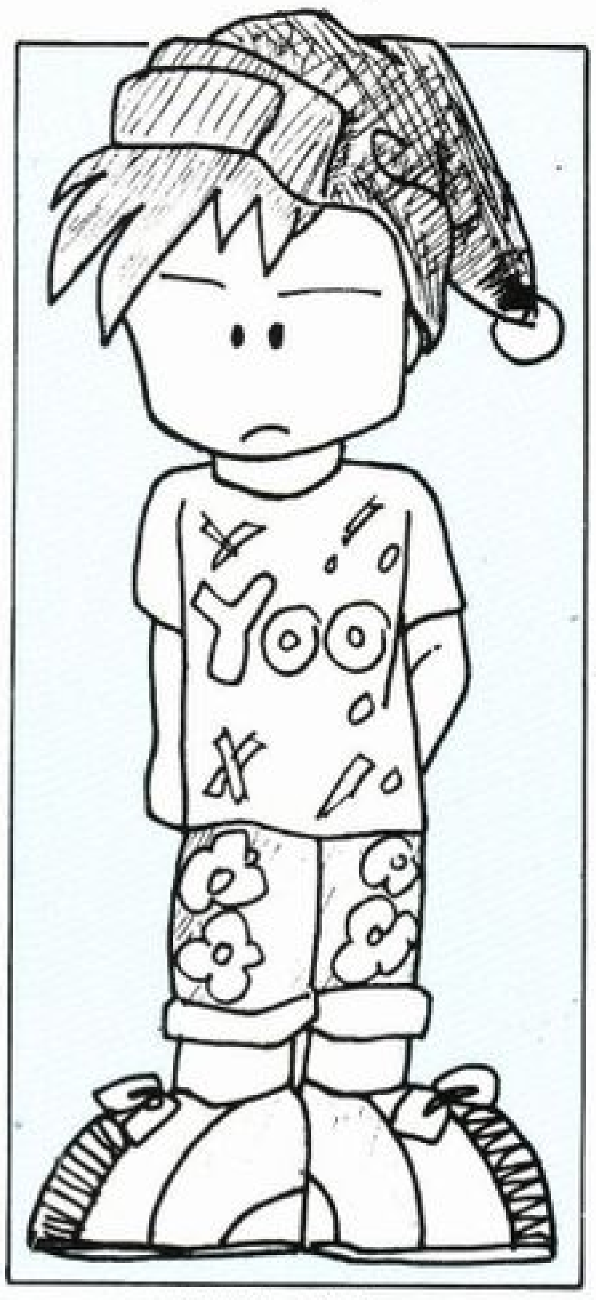
1〉 걸음걸이 : 지형을 고려해가며, 좌우이동.

2〉 점프 : 버튼을 누르고 있는 시간에 비례.

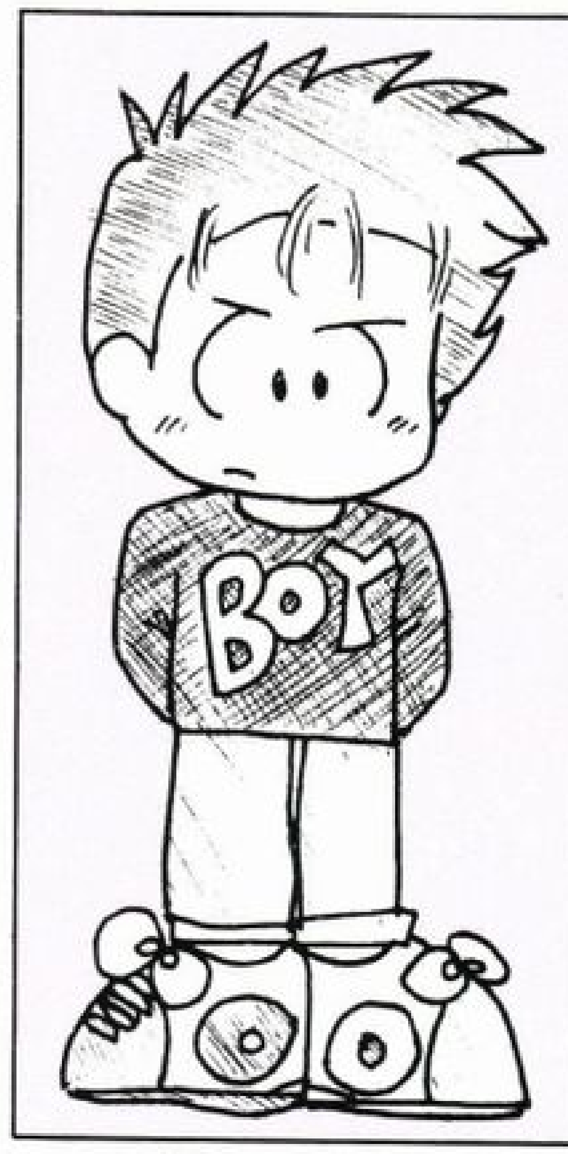
〈메인 캐릭터〉



서태지 일러스트1



양현석 일러스트1



이주노 일러스트1

♣각각 일러스트 2. 3…. 삭제. 적보스 일러스트 생략

8. 컨트롤러 배치와 메인화면 구성도

☞ 컨트롤러 배치

1〉 방향키－좌우 : 이동
아래 : 숙인다

2〉 A버튼 : 점프

3〉 B버튼 : 각각의 필살기 사용 (단, 필살기 아이템이 있을때)

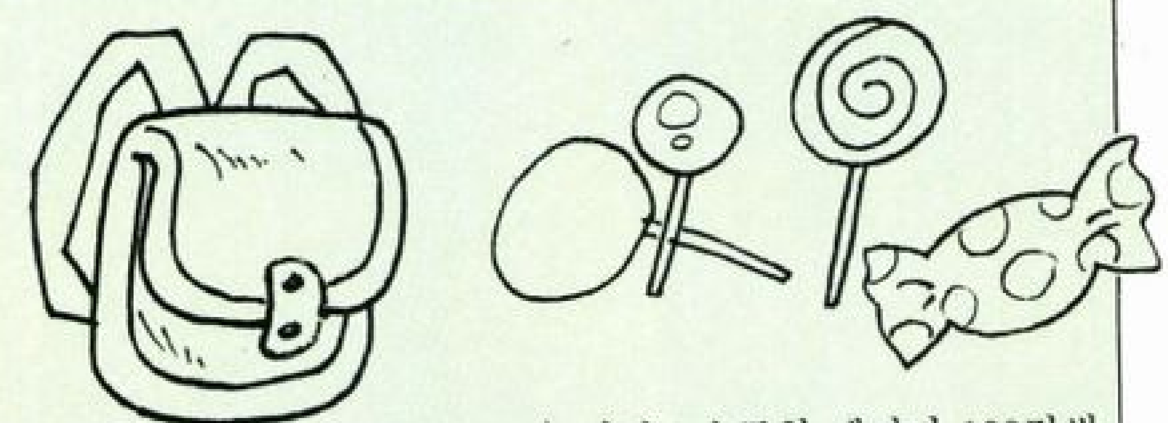
♣START, 셀렉트 버튼 생략. 메인화면 구성 생략

9. 아이템 구성

☞ 일반 아이템으로는 2종류. 특수 아이템으로는 3종류를 설정한다.

아이템은 게임의 진행됨에 따라 습득하게 된다.

☞ 일반아이템



1〉 가방 : 아이템을 먹는다 (게임 시작부터 갖고 있다).

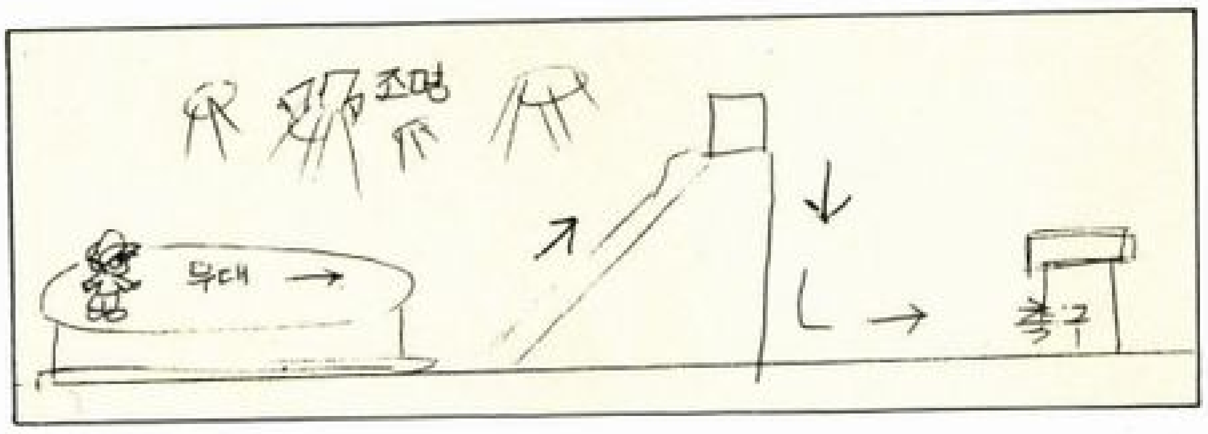
2〉 사탕 : 습득할 때마다 100점씩 가산(100개 먹으면 보너스).

♣이하 특수 아이템 생략

**10. 전체 화면 구성**

☞방송국 탈출

♣도면 구성 생략




☞사라진 사람들과 김홍국을 찾아 방송국을 떠난다.

1〉 출발, 배경화면 (컴컴한 무대/방송국/ 배경)

2〉 일반적인 액션게임

3〉 동료가수 구출(이덕진, 현진영 등)

4〉 정해진 시간내에 밖으로 나오면 클리어

5〉 스테이지 선택화면

♣중국, 미국, 이집트, 여객선, 63빌딩, 방송국화면 생략

**11. 기획서를 작성한 소감**

야호~ 소리를 질렀다. 하나의 액션게임 시나리오를 작성하는데 이렇게 많은 시간이 걸리는지 몰랐다. 그리고 전문지식과 아이디어가 부족해 많은 애를 먹었다. 앞으로 많은 사람이 게임개발에 관심을 기울여 주었으면…

## 전화 인터뷰



**＊자기소개를 부탁드립니다.**

: 저는 만 17세이고, 안양에서 살고 있습니다.

**＊공모하게된 동기는?**

게임을 좋아하고, 꼭 한번 해보고 싶었는데 기회가 돼서 작성하게 되었어요.

**＊작성하시면서 누구의 도움을 받았나요.**

전혀 받지 않고 저혼자 했습니다. 그림은 소질이 좀 있고, 게임을 자주 하니까 저절로 시나리오 구성이 세워지더라고요.

**＊가장 어려웠던 부분은.**

전체 화면 구성에서 상당히 애를 먹었습니다.

**＊시나리오 작성 기간은 어느정도 걸렸습니까?**

한 달정도 입니다.

## 잠깐만

이곳은 일본… 신쥬쿠. 어렵게 찾은 한국식당. 식생활의 차이때문에 많은 고생을 하고 있는 한국인들의 입맛을 살려주고 있는 곳. 낯선 일본땅에서 고향에 대한 애달픈 그리움을 안고 사는 한국인들이 서로 모여 달래주는 곳. 동경, 한 복판에서 떳떳히 한국간판을 내걸고 우리의 김치찌개를 팔고 있는 한국식당. 게임챔프는 일본에 동화되지 않고 얼큰한 김치찌개 같은 한국게임을 애독자 여러분에게 선보이기 위해 최선을 다하고 있습니다.



김치찌개 1인분에 1,000엔(약 6, 200원). 게임챔프 스탭진은 깨달음을 얻은 기쁨의 눈물을 흘리며, 밥 3공기 추가와 함께 김치찌개를 남김없이 다 먹었다




■ 체인점 : 가든백화점 ● 목포점(화니백화점 맞은편) : 42-7791 ■ 체인점 모집중 ■

● 광주점 : 371-6946 ● 주월점 : 672-2408 ● 봉선점 : 676-7086
● 하남점 : 952-2214 ● 산정점 : 953-2830 ● 월곡점 : 953-1156
● 여수점(중앙동) : 62-6375

● 본점 : 광주시 동구 금남로 5가 금남 전자도매상가 맞은편
● TEL : (062) 228-6652



용산게임 유통
■본점 : 서울·용산구 한강로 2가
(나진상가 19동 2층 나열 205호)
■TEL : 704-0906
■FAX : 704-0932
★신장 개업 문의★
●각종 TV 게임전문 도·소매●
●훼밀리·컴보이·겜보이·슈퍼콤●
●각종 롬팩 전문도매●
게임박사
●가정용 TV게임기
●게임기 주변기기
●게임팩교환 및 게임기수리
●각종 게임기·롬팩도소매
■서울 용산구 한강로 3가 40-969
(용산 관광버스터미널 1층 7-1호)
■TEL : (02) 706-5206
■부천매장 : (032) 343-2992
●16BIT·컴보이
겜보이·슈퍼콤·굿보이
훼밀리·TV오락게임기
도소매 총판장●
성명게임기
■서울·종로 세운상가
가동 3층 가 319호
■TEL : 279-0425
-수리 및 팩 교환 판매-
마리오 게임
■구미시 황상동 203-5
■TEL : (0546) 473-0545
축협
쌍방울
농협
→인동
마리오 게임
주공APT
주공복합상가
공단
■IBM AT1386/삼보/삼성/대우/현대
■IBM, MSX 프로그램
■전산소모품 및 컴퓨터 주변기기
■IBM 게임(동서, SKC)



# 大챔프정보국

## 매장 부천 동원컴퓨터, 용산전자상가에 게임박사 개점

최근 부천 동원프라자에 위치한 동원컴퓨터는 용산관광버스터미널 1층 7-1호에 게임 매니아를 위한 게임 전문소매점(게임박사)을 개점, 영업에 활기를 띠고 있다. 부천 지역에서 3,000-4,000여명의 회원을 확보, 지역 게임문화 발전에 기여해온 동원컴퓨터는 게임 전문매장으로서 게임관련물품을 판매할 뿐아니라 일반 컴퓨터도 함께 취급했는데, 이번 용산의 게임 전문소매점은 순전히 게임관련물품을 판매하게 된다.



관광버스터미널 1F에 위치한다

## 매장 천지상사, 겜보이200합 시판



천지상사는 도매를 전문으로 하는데, 일반 게임 매니아들도 많이 찾는다

최근 나진상가 18동에 위치한 천지상사는 재미있는 겜보이 게임만을 선정한 겜보이 200합(완벽한 줄거리를 갖는 게임 : 70여개)을 개발, 시판에 나섰다. 겜보이 200합에는 200가지의 게임을 비롯, 조이스틱 변환을 통한 숨겨진 게임(산수공부, 테니스 등)도 내장되어 있는데, 시판된지 얼마되지 않아 조이스틱 변환에 대한 게임 매니아들의 궁금증이 더해가고 있다.

천지상사에서는 앞으로 계속해서 자사의 독특한 게임품목들을 개발할 예정이다.

## 매장 다크호스, 매장 확장 기념 고객사은 행사 개최




다양한 게임품목을 구비, 정면의 모니터를 통해 게임을 해볼 수 있다

관광버스터미널 2층에 자리한 다크호스에서 1월 10일부터 1월 31일까지 매장 확장기념의 일환으로 고객 사은행사를 개최한다. 이번 매장 확장을 통해 컴퓨터 매장과 게임매장을 분리, 게임전문매장으로서 이미지를 확고히할 예정이다. 이 기간동안 매장을 찾는 게임 매니아들이 물품을 구입 또는 교환할 경우, 드래곤볼Z III 주인공 등 멋진 게임 캐릭터가 담긴 1993년도 달력(가로 40cm×세로 25cm)을 무료로 증정받고, 50,000원 이상 물품 구입시 슈퍼맨, 꾸러기 대행진등 만화 비디오테이프를 선물로 받는다.

## 매장 호돌이 게임, 관광버스 터미널에 매장 개업



매장을 깔끔하게 단장했다

최근 관광버스터미널 2층 41호에 게임 전문매장 호돌이 게임이 개장됐다. 호돌이 게임은 소매 전문매장으로서 관광버스터미널을 찾는 게임 매니아들에게 매장 이미지를 심어주기 위해 노력하고 있다. 슈퍼패미컴, 메가드라이브 등 고기능 게임을 전문으로 하고, 특히 A/S(아프터 서비스)전문점으로서 구입한 게임물품에 대한 A/S를 자신한다.

행사

# SKC소프트랜드, 소프트웨어/게임시나리오 공모전 시상식 가져



IBM PC게임 소프트웨어 부분에서(아롱이와 다롱이의 모험, 아케이드)으로 최우수상을 차지한 오준규(만 19세) 군은 개발여건이 되면 가정용게임 소프트웨어를 개발하고 싶다고 밝혔다

SKC에서 주관하고 전자신문사, 한국 소프트웨어산업협회에서 후원하는 SKC소프트랜드 소프트웨어 및 게임 시나리오 공모전 시상식이 지난 12월 7일 용산에 있는 전자월드 지하1층에서 열렸다.

국내 소프트웨어 개발 환경조성과 우수하고 창의적인 개발요원 발굴 및 사기진작에 기여, 국내 개발 소프트웨어의 보급확대에 목적을 둔 이 공모전에는 소프트웨어(교육용, 오락용, 업무용)부분 30편과 시나리오 부분 14편이 응모됐다.

특히 이 공모전에는 게임 시나리오 공모 부문이 있어, 게임 시나리오 작가가 전무한 국내 여건상 좋은 기회로 평가 받았다.

스파트 뉴스

# 국내 방송국들 게임프로에 점차 관심

최근 우리 주위에 일고 있는 게임에 대한 인식이 변화를 보이고 있다. 정부의 정보관련산업 육성 정책 제시와 함께 대기업의 점진적인 게임산업 참여를 차지하더라도 불과 몇 년전까지만 해도 경험할 수 없었던 국산 게임들이 속속 등장하기도하고, 게임 개발에 직접 참여하고자 하는 사람 또한 부쩍 증가하고 있다.

게임관련물품을 취급하는 전문매장이 이곳저곳 생기고, 동네 골목마다 허가받은 오락실에는 아이들로 가득하다. 또한 도심의 거리 곳곳에 있는 대규모 오락실은 많은 사람들로 성업 중에 있다. 또 최근



일본 TV의 방송촬영 현장

각 방송국들은 어린이 TV프로 시간대에 젤다의 전설(미국판), 마크로스, 나디아, 타이니 튠 어드벤처를 방영하는 등 게임 관련프로에 커다란 관심을 보이고 있다.

일본의 경우 슈퍼 패미컴 정보프로인 수퍼 마리오클럽 스페셜이 일본 TV에서 방영되고 있는 등 게임관련 정보방송이 많이 편성돼 있어, 게임의 폭넓은 저변확대를 통한 첨단산업 발전의 촉매제 역할을 하고 있는 것에 비하면 아직은 미약하지만 점차 일반인들의 인식이 바뀌는 추세를 볼때 국내도 TV프로에 게임관련 프로를 방영할 날이 머지 않을 것으로 전망된다.

국내에도 게임관련 정보방송으로서 많은 소재가 산재해 있다. 아직은 게임 선진국과 비교해서 미약하지만 대기업을 비롯, 중소업체의 게임개발 실적과 경험은 생소한 사람들에게 관심과 흥미를 불러일으키기에 충분하다. 게임에 관련된 시나리오, 그래픽, 애니메이션, 게임음악, 게임 하드웨어 등 일일히 열거할 수 없을 정도이다. 뿐만아니라 게임인구의 폭넓은 분포는 방송의 소재로서 충분히 가능하리라 본다.

방송에 따른 어려움과 난관은 많이 따르지만, 사회 각 분야의 여론수렴과 공청회를 거쳐, 국내 게임산업발전을 위한 민족대계의 획기적인 전기가 마련될 수 있도록 국내 방송국의 게임전문프로 신설을 바란다.

스파트 뉴스

# 게임물품 유통질서 문제있다!

최근 용산전자상가를 비롯 서울의 주요 대규모 게임관련매장 밀집지역에서 게임 유통질서에 대한 불만이 고조되고 있다.

일반적으로 게임물품은 대기업에서 총판으로 여신거래를 통한 인도가 이루어지고, 총판은 각 매장(A급 대리점)으로 인수받은 물품가격에 대해 약간 싼값으로 물품을 건네준다. 또한 A급 대리점은 또 다른 매장(B급 대리점)이나 각 지역의 소매상에게 가격에 일정비중 차이를 두고 게임물품을 공급한다. 이러한 유통은 대기업에서 총판, 대리점, 소매상으로 이루어져야 하는 일반적인 질서인데, 실제로는 그렇지 못하다는 것이 불만 요인으로 지적되고 있다.

즉, 총판은 빽마진(예를들어 대

게임물품의 바람직한 유통질서 확립은 국내 게임산업 발전의 밑거름이다.



기업에서 100개 정도의 물품을 인수할때 물품가격을 일정금액 싸게 받는다)과 여신을 통한 이윤에도 불구하고, B급 대리점이나 소비자들과 직접 유통을 하기도 하고, A급 대리점도 마찬가지로 소비자들과 직접 거래를 하는 경우가 흔하다. 이런경우 순차적 유통사슬을 통한 거래가 아니므로 총판이나 A급 대리점 등 상위 대리점은 적정마진을 책정, 소매상이나 소비자를 상대로 해야함에도 불구하고 비슷한 가격에 B급 대리점이나 소비자에게 물건을 공급, 유통질서를 무너뜨리고 있다. 따라서 가격 경쟁력을 상실한 B급 대리점이나 각 지역의 소매상들은 피해를 받을 수 밖에 없다는 것. 특히 용산 A급 소매상들은 직접 찾아온 소비자들에게 소매상에 넘기는 가격과 비슷한 가격에 물품을 소비자들에게 공급하기 때문에 소매상들은 매장 운영의 기반마저 흔들리고 있다고 한다.

자본주의 사회에서 자생한 유통질서에 대해 무엇이라 말할 수는 없지만, 게임산업의 폭넓은 저변확대를 위해서는 유통구조 및 질서를 확립, 크지 않은 대리점이나 각 지역 소매점 피해를 구제해야 할 것으로 지적된다. 지역 소매점에게 일정 이윤을 보장하는 것이 곧 게임업계 모두의 이익임을 인식, 대기업과 총판의 관심과 각성을 촉구한다.

## 현대전자 동시발매 게임소프트웨어 발표

현대전자 게임기 영업부는 이미 발매했거나, 앞으로 발매예정인 게임 소프트웨어를 발표했다.

| 게 임 명 | 발 매 일 | 용량 | 장 르 | 제작사 | 소비자 가격 |
|---|---|---|---|---|---|
| 슈퍼 마리오 월드 | 92. 10. 31 | 4M | 액 션 | 닌텐도 | 39,000원 |
| 젤다의 전설 | 92. 10. 31 | 8M | 롤플레잉 | 닌텐도 | 39,000원 |
| 수퍼 사커 | 92. 10. 31 | 4M | 축 구 | 닌텐도 | 39,000원 |
| 스트리트 화이터 2 | 92. 11. 말 | 16M | 액 션 | 캡콘 | 89,000원 |
| 화이날 화이트 | 92. 11. 말 | 8M | 액 션 | 캡콘 | 74,000원 |
| 유엔 스쿠아드론 | 92. 11. 말 | 8M | 액 션 | 캡콘 | 74,000원 |
| T.M.N.T(닌자거북이) | 92. 11. 말 | 8M | 액 션 | 코나미 | 67,000원 |
| 콘트라 3 | 92. 11. 말 | 8M | 액 션 | 코나미 | 65,000원 |
| 슈퍼 버스터 브로스 | 92. 12. 중순 | 4M | 액 션 | 캡콘 | 59,000원 |
| 에프 제로 | 92. 12. 중순 | 4M | 레이스 | 닌텐도 | 39,000원 |
| 슈퍼 마리오 카트 | 93. 1. 중순 | 4M | 레이스 | 닌텐도 | 미 정 |
| 슈퍼 고울 고스트 | 93. 1. 중순 | 8M | 액 션 | 캡콘 | 미 정 |
| 액슬레이 | 93. 1. 중순 | 8M | 슈 팅 | 코나미 | 미 정 |
| 비룡의 권 S-2탄 | 93. 1. 중순 | 12M | 액 션 | 액션 | 미 정 |

## 삼성전자 동시발매 게임 소프트웨어 발표

삼성전자 게임기 사업부는 93년 1월부터 93년 3월까지 일본현지와 동시발매되는 게임 소프트웨어를 발표했다.

| 게 임 명 | 발 매 일 | 용량 | 장르 |
|---|---|---|---|
| 베어너클 II | 93. 1. 14 | 16M | 액션 |
| 더 킥 복싱 | 93. 1. 하순 | 8M | 스포츠 |
| 마징사가 | 93. 2월말 | 8M | 액션 |
| 슈퍼시노비 II | 92. 3월경 | 8M | 액션 |

* 발매일 미정 닌자외전(8M, 액션)

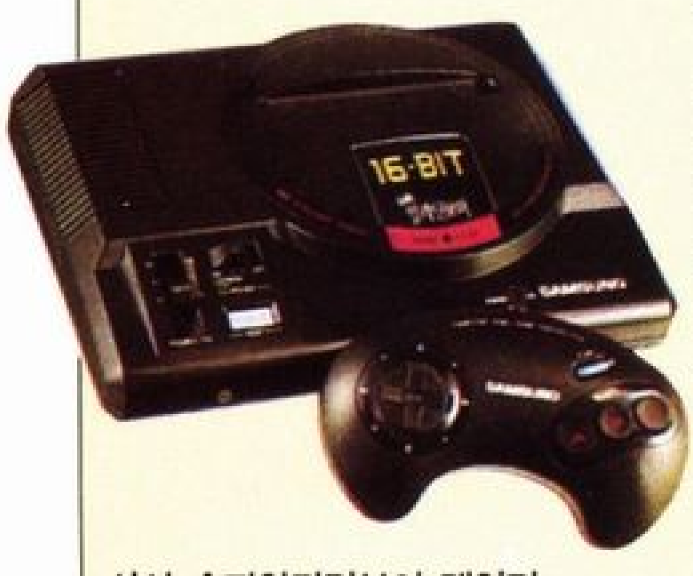
## 바람돌이 소닉, 달력의 주인공으로 등장



수퍼알라딘보이, 알라딘보이, 핸디알라딘보이용으로 발매된 '바람돌이 소닉 2'가 삼성 게임기 사업팀에서 제작한 1993년 달력의 주인공으로 등장했다. 달력은 소닉과 테일을 주인공으로 넓이가 788×545(단위 : mm)이며, 전면에 꽉찬 일러스트로 달력이면서 간직할 수 있는 포스터의 역할도 충분히 가능하다. '바람돌이 소닉 2'달력은 알라딘보이 총판점, 전국유명백화점, 쇼핑센터, 가전대리점 및 컴퓨터전문점 등 삼성 알라딘보이를 취급하는 모든 곳에서 얻을 수 있다. 또한 시판되고 있는 '바람돌이 소닉 2'소프트웨어 안에는 내장된 사용설명서 크기의 소닉과 테일의 캐릭터를 중심으로 스티커가 들어 있다.

소닉과 테일의 스티커

## 알라딘 보이 박스(BOX)디자인 변경




삼성 수퍼알라딘보이 게임기

삼성의 게임기 명칭이 알라딘보이로 바뀜에 따라 게임기를 담고 있는 박스 디자인도 변경됐다. 그동안 삼성에서 시판하는 게임기의 박스 디자인은 어두운 바탕위에 게임기가 그려져 있어, 주로 어린이들이 즐기는 게임기 이미지와는 맞지 않았었다. 그러나 이번에 새로바뀐 게임기 박스는 삼성 디자인실 직원들이 모두 동심으로 돌아가 심혈(?)을 기울여 제작했다는 후문도 있을 만큼 어린이들 취향에 맞게 제작됐는데, 삼성의 주캐릭터인 소닉이 등장하고 노랑과 파랑, 빨강의 원색계통을 주로 사용하여 귀엽고 깜직한 디자인으로 눈에 띄기 쉽게 디자인됐다.

## 주변기기 격투, 슈팅게임을 더욱 재미있게 하는 컨트롤러 발매!

「스트리트 화이터 2」을 비롯해 계속해서 격투게임이 발매되고 있는데, 그런 격투게임을 즐기는데 제격인 컨트롤러가 일본의 호리전기사에서 발매됐다.

이 컨트롤러「화이팅 커맨더」(2,680엔)에는 X, A 버튼의 우측에 L, R 버튼을 설치해, 십자버튼과 L 버튼의 동시조작을 가능하게 했다. 또 천천히 게임을 즐길 수 있는 2단계의 '슬로우 기능'도 탑재시켰다. 그밖에 각 버튼에는 홀드 기능이 탑재되어 있기 때문에 버튼을 누른 채로 연속 발사할 수 있게 되어 있다. 이 연속 발사는 1초에 24발까지 쏠 수 있으므로 슈팅을 마음껏 즐길 수 있을 것이다.

발매는 작년 12월 11일이었다.



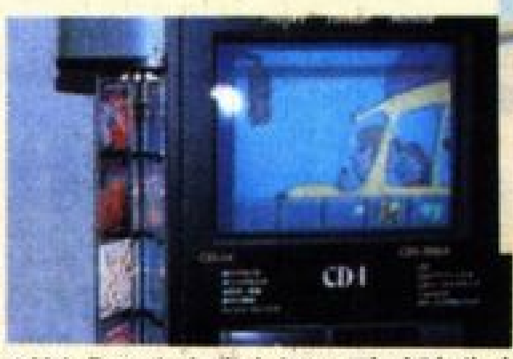
RF지원 텔리비전을 사용하고 있는 유저들을 위한 수퍼 RF 스위치

## 스파트 뉴스

# 필립스, 슈퍼마리오 캐릭터 사용 CD 곧 판매



슈퍼패미컴과 동시에 발매된 「슈퍼마리오월드」. 아직까지도 변함없는 인기를 얻고 있는 게임이다



일본 「오디어페어 '92」 전시회에서 시범 출시된 필립스의 「CD I -360」



일본에서 처음 판매용으로 발매된 CD-I 플레이어 「CD I 205」

CD분야에서 선두를 달리고 있는 필립스사는 닌텐도의 슈퍼패미컴 소프트웨어인 「슈퍼마리오 월드」에서 우리에게 낯익은 캐릭터, '슈퍼마리오'를 사용한 CD-I(대화형 CD 플레이어) 소프트웨어를 드디어 발매한다.

이 소프트웨어는 게임뿐만이 아니라 화면기록을 충분히 주입시킨, CD-I만이 갖는 독특한 내용으로 교육용 소프트웨어로 각광을 받을 것으로 전망된다.

CD-I는 슈퍼패미컴과 호환된다는 의견이 이전부터 있었지만, 필립스가 발매하는 이 소프트웨어가 양사의 교량적 역할을 할 것으로 관계자들은 내다보고 있다.

필립스는 "현재는 단지 닌텐도로부터 슈퍼마리오 캐릭터를 사용할 수 있는 라이센스를 획득했을 따름이라고 지나친 추측은 삼가해 달라고 밝혔다.

이 하드웨어의 발매는, 슈퍼패미컴의 CD-ROM 게임기 발매와 때를 같이하여 아마 올 여름쯤이 될 것으로 보인다. 그때쯤이면 CD-I가 갑자기 유저들의 인기를 독차지 않을까라는 전망도 나오고 있다.

## 소프트 웨어

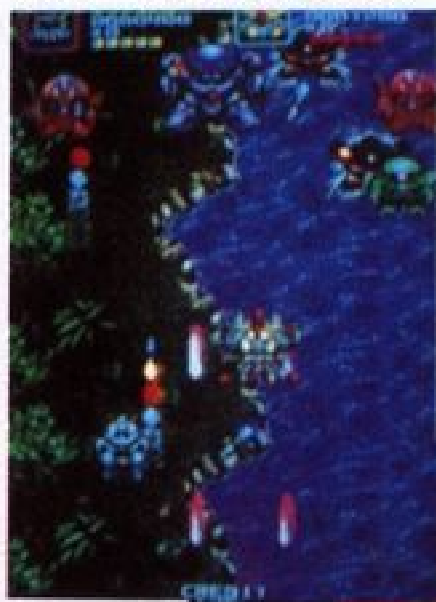
# 슈팅게임, 「SD 건담 네오 베틀링」 등장

기대하던 반프레스트사의 신작 비디오 게임인 「SD건담 네오 배틀링」이 드디어 작년 12월 초순에 등장했다. 이 게임은 역대의 건담 캐릭터 중에서 선택해 '모빌슈트'와 '모빌아마' 등의 적을 해치워 나가는 슈팅게임이다. 한 스테이지는 6면으로 이루어져 있고, 모두 8스테이지를 클리어해 나가는 게임이지만, 각 스테이지는 대(大)보스도 등장한다. 또한 각 스테이지에는 보너스 스테이지가 나오기도 하고 무기선택, 득점, 체력회복 등의 아이템도 풍부하게 들어있다. 2인동시 플레이와 도중 진입도 가능하다.



역대 건담이 빠짐없이 등장. 기호에 맞는 캐릭터로 플레이 할 수 있다.

치열한 전투가 계속되는 세로 스크롤 슈팅게임이다.





조작도 버튼 하나로 충분, 아이템도 풍부하다

## 하드 웨어

# 미니 컴보이용 바코드 게임기 인기 예상!

에폭사에서 재작년에 성황리에 발매되었던 「바코드 배틀러」가 큰 인기를 독차지하면서 바코드의 붐을 불러 일으켰는데, 이번에는 남코에서 미니컴보이로 바코드게임을 즐길 수 있게 된 「바코드 보이」를 발매한다.

이 「바코드 보이」는 기존 미니컴보이에 부착시켜 바코드를 읽어내어 즐기는 게임이다. 바코드 이외에도 문자와 도형까지도 읽어낸다는 새로운 기술개발 덕택으로 즐길 수 있는 폭이 넓어지고 있다.

또한, 남코에서는 전용 소프트웨어로서 읽어낸 바코드에 지원하는 전사가 등장하는 「배틀 스페이스」(정가 3,500엔)도 발매한다. 이 배틀스페이스에는 기사, 마법사, 악마 등 약 100 종류의 캐릭터가 준비되어 있다. 이 소프트웨어는 2인 플레이 모드도 설치되어 있으므로 이전보다 두배의 즐거움을 느낄 수 있다.

남코에서는 앞으로, 경마, 야구, RPG 등의 소프트웨어도 곧 발매할 예정이라고 한다. 발매는 12월 하순부터 개시했다.

이 바코드보이의 가격은 바코드보이, 전용 소프트웨어, 전용접속케이블, 스페셜카드 5장, 프리카드 4장을 한 세트로 8,300엔이다.





미니컴보이와의 접속은 부속으로 판매하는 전용케이블로 연결한다




* 평가기준은 애독자 엽서 집계로 각 부분별 10위까지 게임을 선정한 후 본지 '마리오 클럽'팀 100명에 의해 평가된 점수로써 게임공략과 평가에 관심있는 분들을 대상으로 한것이다.
(평가점수 1점은 1명에 해당된다.)

## 매장인기순위

### 1 드래곤퀘스트 V




- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 에닉스
- 9월 27일
- 9,600엔

### 2 소닉 II




- 수퍼알라딘보이
- 액션
- 세가
- 11월 21(동시발매)
- 6,800엔

### 3 드래곤볼 Z-III



- 패밀리
- 롤플레잉
- 반다이
- 8월 7일
- 7,800엔

### 4 나이트 건담 이야기 III



- 패밀리
- 롤플레잉
- 반다이
- 10월 23일
- 7,800엔

### 5 화이날 환타지V



- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 12월 6일
- 9,800엔

**나이트 건담 이야기 III 강세!**

화이널 환타지V가 발매된 이후 각 게임샵에서는 없어서 못팔정도의 호황을 누리기도 했다. 한편 패밀리용 나이트 건담 이야기III가 인기 급상승 중으로 만만치 않은 적수가 되고 있다. 그 외에도 차트에는 올라오지 않았지만 코스믹환타지III, 마리오 카트, 랑그릿사등이 강력한 후보로 뒤를 달리고 있다.

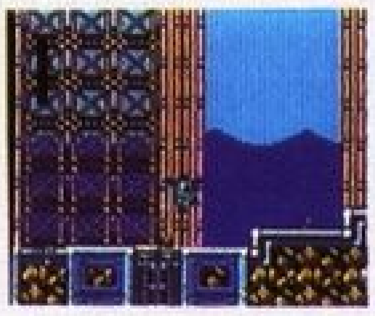
## 구매희망 순위

### 1 화이널 환타지 V



- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 12월 6일
- 9,800엔

### 2 록맨 V



- 패밀리
- 액션
- 캡콤
- 12월 4일
- 7,800엔

### 3 중장기병 발켄




- 슈퍼컴보이
- 액션
- 메사이아
- 12월 18일
- 8,800엔

### 4 슈퍼 슈왈즈쉴드 II



- 피씨엔진
- 시나리오 시뮬레이션 물 듈
- 공화당 스튜디오
- 12월 4일
- 7,800엔

### 5 돌아온 배트맨



- 슈퍼컴보이
- 액션
- 코나미
- 2월 26일
- 8,800엔

**환상속에 화이널 환타지**

드디어 화이널 환타지가 발매되었다. 아마도 데모를 한번쯤 본사람은 안달이 났을것이다. 중장기병 레이노스와 같은 계열의 소프트웨어이긴 하지만 그 인기도는 정상을 향해 돌진하고 있다. 그러나 값이 비싼것이 흠으로 유저들이 선뜻 구매에 나서지 못하고 있다.

## 기종별 게임차트

### 슈퍼컴보이(수퍼패미컴)

| 순위 | 제목 | 장르 | 용량 | 평가점수 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 드래곤퀘스트 V | 롤플레잉 | 12M | 22 |
| 2 | 마리오카트 | 레이스 | 4M | 19 |
| 3 | 진·여신전생 | 롤플레잉 | 8M | 18 |
| 4 | 스트리트화이터 II | 액션 | 16M | 12 |
| 5 | 드래곤볼 Z | 롤플레잉 | 8M | 11 |
| 6 | 화이널 환타지 IV | 롤플레잉 | 8M | 6 |
| 6 | 대전략 익스퍼트 | 시뮬레이션 | 8M | 6 |
| 8 | 화이널 환타지 V | 슈팅 | 8M | 3 |
| 9 | 코스모 갱 더 비디오 | 슈팅 | 8M | 2 |
| 10 | 액슬레이 | 슈팅 | 8M | 1 |

**드래곤퀘스트 V의 독주**

역시 아직도 드래곤퀘스트가 강세를 보이고 있다. 마리오카트와 진·여신 전생이 강력한 후보로 나서고 있다. 하지만 진. 여신전생은 외국어 독해 문제가 있으므로 한계가 있을 것 같다.

### 메가드라이브(수퍼알라딘보이)+메가 CD

| 순위 | 제목 | 장르 | 용량 | 평가점수 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 썬더스톰 FX | 슈팅 | CD | 17 |
| 2 | 랜드스토커 | 액션+RPG | 16M | 5 |
| 3 | 루나 더 실버스타 | RPG | CD | 14 |
| 4 | 천하포무 | 시뮬레이션 | CD | 13 |
| 5 | 샤이닝포스 | 시뮬레이션+RPG | 12M | 11 |
| 6 | 랑그릿사 | RPG+시뮬레이션 | 4M | 10 |
| 7 | 삼국지3 | 시뮬레이션 | 12M | 9 |
| 8 | 썬더포스4 | 슈팅 | 4M | 8 |
| 9 | 소닉 | 액션 | 8M | 2 |
| 10 | 블랙 홀 어절트 | 액션 | CD | 1 |

**말이 필요없는 게임**

3차원 롤플레잉 게임중에서 랜드스토커 만큼 재미있는 것이 또 있을까? 하지만 CD의 열풍이 한겨울의 추위를 물리친다.

### 패밀리

| 순위 | 제목 | 장르 | 용량 | 평가점수 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 드래곤볼Z-III | 롤플레잉 | 4M | 18 |
| 2 | 나이트 건담이야기III | 롤플레잉 | 4M | 14 |
| 2 | 화이널 환타지III | 롤플레잉 | 4M | 14 |
| 4 | 드래곤 퀘스트IV | 롤플레잉 | 4M | 13 |
| 5 | 미키마우스 | 액션 | 2M | 12 |
| 6 | 열혈신기록 | 액션 | 2M | 9 |
| 7 | 록맨4 | 액션 | 4M | 7 |
| 7 | 최강의 7인 | 롤플레잉 | 3M | 7 |
| 9 | 드래곤퀘스트III | 롤플레잉 | 4M | 5 |
| 10 | 캡틴쯔바사 | 시뮬레이션 | 2M | 4 |

**나이트 건담이야기III**

록맨V는 나온지 얼마되지 않아서 현재 인기차트에는 올라오지 않고 있다. 아마도 다음달에 인기가 급상승 될것으로 보여 드래곤볼Z-III, 나이트 건담 이야기III와 함께 상위를 다툴것으로 보인다.

### PC-엔진

| 순위 | 제목 | 장르 | 용량 | 평가점수 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 천외 마경II | 롤플레잉 | CD | 18 |
| 2 | 코스믹 환타지III | 롤플레잉 | CD | 17 |
| 3 | 스내처 | 어드벤처 | CD | 15 |
| 4 | 유나 | 어드벤처 | CD | 14 |
| 5 | 란마 1/2 | 액션 | CD | 12 |
| 6 | 솔저 브레이드 | 슈팅 | 휴카드 | 10 |
| 7 | 로도스섬 전기 | 롤플레잉 | CD | 7 |
| 8 | 위저드리 V | 롤플레잉 | CD | 4 |
| 9 | 봄버맨 | 액션 | 휴카드 | 2 |
| 10 | 톱을 노려라 | 어드벤처 | CD | 1 |

**새로운 대권후보 등장**

천외마경가 유저의 사랑을 받아 드디어 1위의 자리를 차지하게 되었다.

### 아케이드

| 순위 | 제목 | 장르 | 용량 | 평가점수 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 용호의 권 | 액션 | SNK | 20 |
| 2 | 마크로스 | 슈팅 | 반프레스토 | 18 |
| 3 | 스트리트 화이터II' | 액션 | 캡콤 | 15 |
| 4 | 언더 커버 컵스 | 액션 | 아이램 | 13 |
| 5 | 천지를 먹어라II | 액션 | 캡콤 | 11 |
| 6 | 골든액스II | 액션 | 세가 | 9 |
| 7 | 도균 | 슈팅 | 동아플랜 | 8 |
| 8 | 후크 | 액션 | 아이램 | 4 |
| 9 | 월드히어로 | 액션 | SNK | 3 |
| 10 | 버키 오헤야 | 액션 | 코나미 | 1 |

**스트리트 화이터II'**

최근들어 모든 캐릭터가 완전히 수정되어 류의 장풍이 바람을 타고 천천히 날아가는가 하면 적의 캐릭터가 수시로 때에따라 변하는등 화면 밖으로 사라졌다가 다시 등장하는 변형된

**신설**

## 텔레파시 퀴즈! 게임챔프

2월호 부터 신설한 애독자 엽서의 '텔레파시 순위 알아 맞추기' 정답란에 기재한 순위와 본지의 각 기종별 인기게임차트, 구매예정게임 등의 인기차트와 최대한 가깝게 맞추시는 분중 9명을 선발하여 신종 게임팩 1개씩을 드리며 1명을 선발하여 슈퍼패미컴 1대를 드립니다.

**순위알아 맞추기**

2월호 애독자 엽서부터 많은 참여 바랍니다.




국외

과연 일본에서는 내가 가지고 있는 게임기의 팩중에서 어느 게임이 가장 인기가 있으며 또한 어느 게임이 빨리 발매되길 기대하고 있을까? 지금 이순간 일본의 게임 기종별 순위를 이미 발매된 게임과 아직 발매되지 않은 게임의 구분없이 정확하게 전달하겠습니다!!

## 일본 판매순위

### 1 수퍼마리오카트

■수퍼패미컴
■레이스
■닌텐도
■8월 27일
■8,900엔



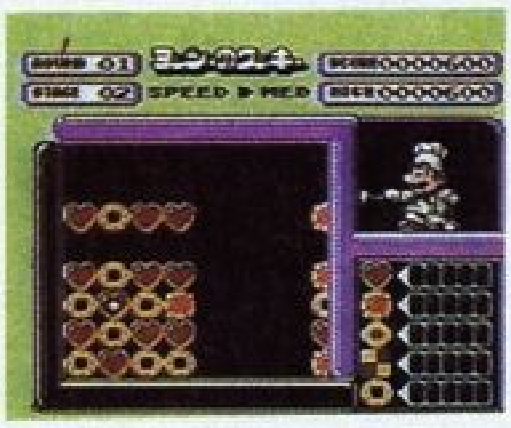
### 2 드래곤 퀘스트 V

■수퍼패미컴
■롤플레잉
■에닉스
■9월 27일
■9,600엔



### 3 요시의 쿠키

■패미컴
■액션
■닌텐도
■11월 21일
■4,900엔



### 4 미키의 매지컬 어드벤처

■수퍼패미컴
■액션
■캡콤
■11월 20일
■8,500엔



### 5 화이널환타지V

■수퍼패미컴
■롤플레잉
■스퀘어
■12월 6일
■9,800엔



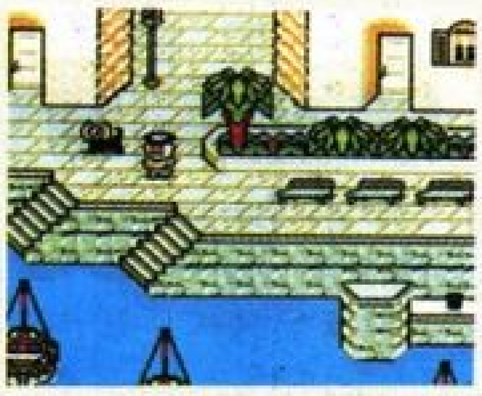
**화이널환타지V,드디어 순위 진입!**

화이널환타지가 드디어 상위 순위에 얼굴을 내밀었다. 엄청난 기대속에 올겨울방학을 책임질 이 게임은 빠른 속도로 최상위 진입을 시도할 것이다. 이번달 일본 판매순위의 최대 특징은 '92년 한해를 그 누구도 무너뜨릴 수 없는 아성을 자랑한 스트리트화이터Ⅱ가 순위에서 그 모습을 감췄다는 것!
왠지 '93년 초부터 새대교체가 이루워진 듯하다.

## 일본독자 구매희망 게임

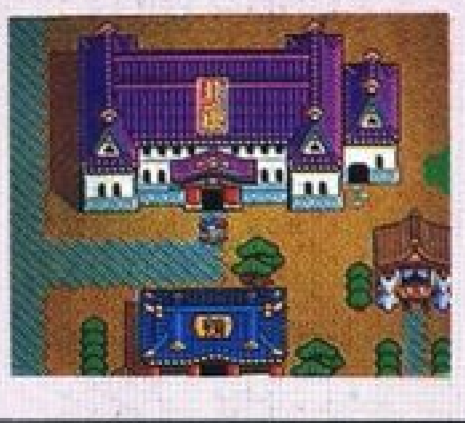
### 1 MOTHER Ⅱ

■수퍼패미컴
■롤플레잉
■닌텐도
■2월 예정
■8,900엔



### 2 천외마경

■PC엔진
■롤플레잉
■허드슨
■발매일 미정
■가격 미정



### 3 이스 Ⅳ

■PC엔진
■액션+롤플레잉
■허드슨
■발매일 미정
■가격 미정



### 4 메탈맥스 2

■수퍼패미컴
■롤플레잉
■데이타 이스트
■2월 예정
■9,500엔



### 5 화이널화이트CD

■메가드라이브
■액션
■세가
■2월 26일
■가격 미정



**MOTHER2, 차분한 기대속 인기 유지**

각 기종별로 골고루 순위에 랭크되어 있는 모습을 보이며 작년말의 대작 풍시를 거치면서 차분한 가운데 구매 희망 순위를 형성했다.

# 일본 기종별 인기 순위

## 패미컴

| 순위 | 제목 | 장르 | 제작사 |
|---|---|---|---|
| 1 | 록맨Ⅴ | 액션 | 캡콤 |
| 2 | 저스트브리드 | 액션 | 에닉스 |
| 3 | 패미스타'93 | 스포츠 | 남코 |
| 4 | 수퍼마리오 | USA액션 | 닌텐도 |
| 5 | 소년 마술사 인디 | 롤플레잉 | IGS |
| 6 | 다비스탈리온 전국판 | 시뮬레이션 | 아스키 |
| 7 | 더블문전설 | 롤플레잉 | 메사이야 |
| 8 | 요시의 쿠키 | 퍼즐 | 닌텐도 |
| 9 | 베트맨 리턴즈 | 액션 | 코나미 |
| 10 | SD건담 가챠폰전사 | 시뮬레이션 | 반다이 |

**패미컴에서의 액션은 살아있다!**

상위 순위 게임의 장르가 액션으로 이루어져 롤플레잉 게임의 바람에 굳건히 서있는 모습.
액션 게임이면서 고난이도를 자랑하는 록맨Ⅴ가 당분간 정상을 유지할 전망이다. 흥미있는 사실은 작년 하반기부터 줄곳 랭크되었던 '스타워즈 제국의 역습'이 드디어 꼬리를 감추었다는 사실.

## 메가드라이브

| 순위 | 제목 | 장르 | 제작사 |
|---|---|---|---|
| 1 | 소닉Ⅱ | 액션 | 세가 |
| 2 | 랜드스토커 | 롤플레잉 | 세가 |
| 3 | 타임걸 | 어드벤처 | 울프팀 |
| 4 | 3X3아이즈 | 롤플레잉 | 세가 |
| 5 | 화이널화이트(CD) | 액션 | 세가 |
| 6 | 얼스란전기 | 시뮬레이션 | 휴먼 |
| 7 | 환타지스타Ⅳ | 롤플레잉 | 세가 |
| 8 | 루나 | 롤플레잉 | 게임아트 |
| 9 | 베어너클 | 액션 | 세가 |
| 10 | T.M.N.T | 액션 | 세가 |

**고속으로 달리는 소닉의 모습!**

소닉가 드디어 1위를 차지하며 고속 행진을 자랑한다. 게임 속에서도 '텔'을 꼭 데리고 다니듯 2위도 세가에서 만든 '랜드스토커'와 사이좋게 어깨를 으쓱이고 있다.

## 아케이드게임

| 순위 | 제목 | 장르 | 제작사 |
|---|---|---|---|
| 1 | 버철 레이싱 | 레이스 | 세가 |
| 2 | 스트리트화이트Ⅱ대쉬 | 액션 | 캡콤 |
| 3 | 퀴즈 캡콤월드Ⅱ | 퀴즈 | 캡콤 |
| 4 | 슈퍼월드 스타디움 '92 | 스포츠 | 남코 |
| 5 | 스트리트화이터Ⅱ | 액션 | 캡콤 |
| 6 | 코카콜라 | 액션 | 남코 |
| 7 | X—MAN | 액션 | 코나미 |
| 8 | 용호의 권 | 액션 | SNK |
| 9 | 봄버맨 월드 | 액션 | 아일렘 |
| 10 | 후지산 바스타 | 액션 | 카네코 |

**갑작스런 레이스 게임 '버철 레이싱' 등장!**

순위에도 없던 게임이 순식간에 정상을 차지하는 기염. 레이스 게임이라 속도전을 펼치는 것인가?
기대했던 '용호의 권'은 2단계 하락! 움츠렸다가 뛰려는 자세가 아닐까?

## 수퍼패미컴

| 순위 | 제목 | 장르 | 제작사 |
|---|---|---|---|
| 1 | 화이널환타지Ⅴ | 롤플레잉 | 스퀘어 |
| 2 | 진·여신전생 | 롤플레잉 | 아트라스 |
| 3 | 위저드리Ⅴ | 롤플레잉 | 아스키 |
| 4 | 드래곤퀘스트Ⅴ | 롤플레잉 | 에닉스 |
| 5 | 메탈막스Ⅱ | 롤플레잉 | 데이타이스트 |
| 6 | 반숙영웅 | 시뮬레이션 | 스퀘어 |
| 7 | 오우거배틀 | 시뮬레이션 | 퀘스트 |
| 8 | 아랑전설 | 액션 | 다카라 |
| 9 | MOTHERⅡ | 롤플레잉 | 닌텐도 |
| 10 | 중장기병 발켄 | 액션 | 메사이야 |

**5위까지 순위는 확고한 요지부동!**

대작 게임을 자타가 공인하듯 지난달과 변동없는 상위 그룹. '롤플레잉'이라는 단어로 대표되는 상위 그룹앞에 나타난 '중장기병 발켄'의 거동이 주목된다.

## PC엔진

| 순위 | 제목 | 장르 | 제작사 |
|---|---|---|---|
| 1 | 스내처 | 어드벤처 | 코나미 |
| 2 | 봄버맨 '93 | 액션 | 허드슨 |
| 3 | 그라디우스Ⅱ | 슈팅 | 코나미 |
| 4 | 이스Ⅳ | 롤플레잉 | 허드슨 |
| 5 | 초형귀(超兄貴) | 슈팅 | NCS |
| 6 | 몬스타메이커 | 롤플레잉 | NEC어베뉴 |
| 7 | 드래곤슬래이어Ⅱ | 롤플레잉 | 허드슨 |
| 8 | 풍운 가부키전 | 롤플레잉 | 허드슨 |
| 9 | 코튼 | 슈팅 | 허드슨 |
| 10 | 위저드리Ⅴ | 롤플레잉 | 나그자트 |

**언제까지 갈까? 스내처의 쾌주!**

PC엔진 유저의 손을 떠나지 않는 스내처! 장하구나!!
하지만 지난달 처음으로 등장한 후 기대를 모으고 있는 '그라디우스Ⅱ'가 역시 정상을 호시탐탐.

## 미국 판매순위

| 순위 | 제목 | 장르 | 제작사 |
|---|---|---|---|
| 1 | 프로풋볼 '93 | 스포츠 | 일렉트로닉 아트 |
| 2 | 슈퍼마리오 월드 | 액션 | 미국 닌텐도 |
| 3 | 스트리트 화이터Ⅱ | 액션 | 미국 캡콤 |
| 4 | 수퍼마리오 카트 | 레이스 | 미국 닌텐도 |
| 5 | NFL스포츠 토크 풋볼 | 스포츠 | 미국 세가 |
| 6 | 슈퍼마리오 랜드 | 액션 | 미국 닌텐도 |
| 7 | 화이널환타지 | 롤플레잉 | 스퀘어 |
| 8 | 마리오페인트 | 그래픽 툴 | 미국 닌텐도 |
| 9 | NCAA농구 | 스포츠 | 미국 닌텐도 |
| 10 | 프로하키 | 스포츠 | 일렉트로닉 아트 |

**다양한 장르가 형성되었다**

스포츠와 액션, 레이스 게임으로 대표되는 미국의 게임 동향이 이제는 다양하게 펼쳐져 새로운 움직임이 예상된다. 올해는 미국에서 게임의 열풍이 불려나!

# 명인의 게임평가

최근에 발매된 게임중 가장 주목받고 있는 작품들을 게임챔프가 선정한 명인들이 각각 평가를 내렸다.

## 롤 플레잉



**최연규** 게임기용 게임중에서 RPG게임만 10년동안 한 경력을 갖고 있음. 과연 그때 RPG가 있었는지는 의문이다. 현재 SFC 동호회 회장이며 본지의 명작기행, RPG게임 분석을 맞고있다.



**고영구** 경험치가 높아 모든 RPG게임과 상대해도 HP가 전혀 떨어지지 않는다. 드래곤 퀘스트를 며칠만에 정복한 무서운 전적을 갖고 있다.

## 슈퍼 패미컴

### 1. 위저드리 5



| 제작사 | 발매일 | 가격 |
|---|---|---|
| 아스키 | 92/11/20 | 9,800엔 |
| 장르 | 용량 | 기타 |
| RPG | 8M | |

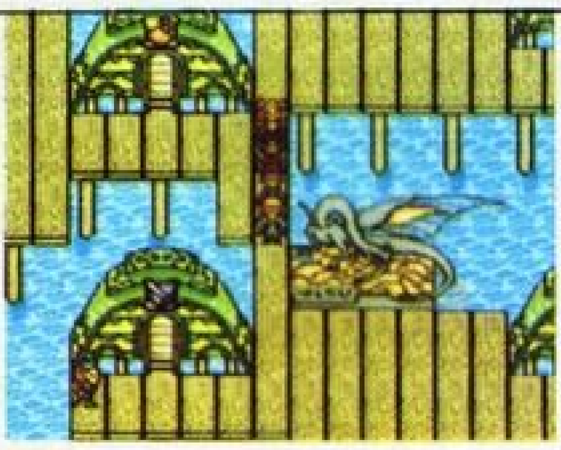
**최연규**
3D 던전형으로 RPG의 원조격인 게임, SFC 버전에서는 오토 맵핑시스템이 지원되어서 게임을 진행하기가 편해졌다. 던젼 게임이라 단순하게 보일지 모르나 RPG게임의 진수를 맛볼 수있는 게임이다.

7

**고영구**
FC에서는 4편까지 나와 SFC부터는 5편으로 시작됐다. 그래픽 부분에서 어딘가 부족한 부분이 있지만 위저드리 시리즈의 5탄인 만큼 확실히 재미있게 즐길 수있을 것이다.

6

### 2. 레나스



| 제작사 | 발매일 | 가격 |
|---|---|---|
| 아스믹 | 92/11/13 | 9,600엔 |
| 장르 | 용량 | 기타 |
| RPG | 12M | |

**최연규**
특이한 그래픽이 돋보이는 작품. 그러나, 드래곤퀘스트나 화이널 환타지 보다 떨어지는 느낌은 어쩔 수 없다. 이상한 세계의 이미지를 풍긴다. 체즈니와 미디아의 상상을 뛰어넘는 여행이 펼쳐진다.

6

**고영구**
제작사는 이게임을 2년이나 투자해 만들었다. 그래픽이 아주 좋고 배경도 좋은 편이다. 전투에서도 그 특수한 그래픽을 맛볼 수있으며 점점 이상한 세계로 빠져가는 느낌을 주었다.

7

### 3. 송마스터



| 제작사 | 발매일 | 가격 |
|---|---|---|
| 야노맨 | 92/11/27 | 9,800엔 |
| 장르 | 용량 | 기타 |
| RPG | 8M | |

**최연규**
정통 RPG라고 할 수있는 게임, 난이도는 조금 어려워서 잘못하면 처음부터 마을을 벗어나지 못할지도 모르겠다. 과연 음악을 어느정도 알아야 할지 모르겠군. 화성학(和聲學)부터 공부해 볼까?

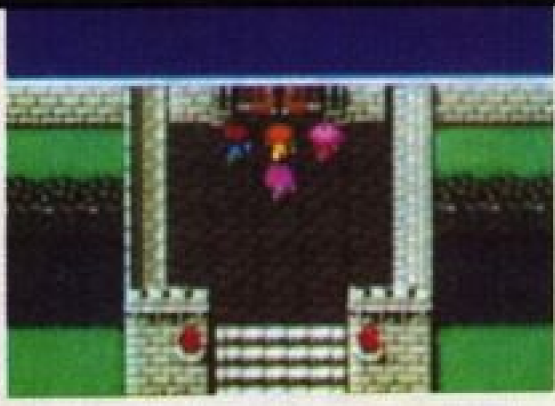
6

**고영구**
주인공은 음악수행(?)을 하고 다닌다. 그러므로 전투에도 음악을 사용하는 시스템을 사용. 역시 일본어가 필요하다. 자신이 좋아하는 악기를 사용해 공격을 해야할지도.

6

## 슈퍼 패미컴

### 4. 화이널 환타지 V



| 제작사 | 발매일 | 가격 |
|---|---|---|
| 스퀘어 | 92/12/6 | 9,800엔 |
| 장르 | 용량 | 기타 |
| RPG | 16M | |

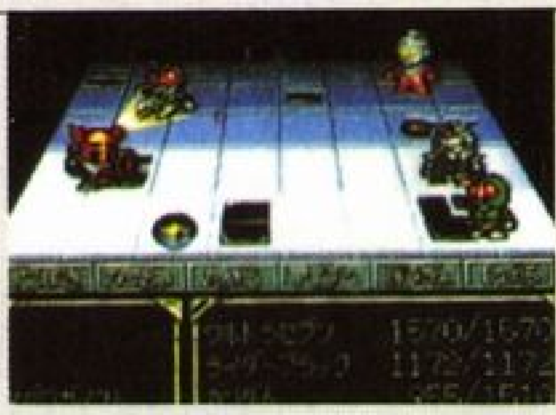
**최연규**
SFC의 성능을 최대로 이용한 게임. 그래픽, 사운드, 스토리가 삼위일체로 뛰어나다. 날아다니는 장면에서 다중 스크롤(배경이 3차원으로 움직이는 것)이 거침 없이 보여진다. 과연 칭찬 외에는 할 말이 없다.

10

**고영구**
말이 필요없다. RPG좋아 하는 사람은 모두 구입하도록 권해주고 싶다. 전체적으로 시스템도 아주 훌륭한 대단한 명작이다. 과연! 이 게임을 보면 눈물이 난다. 멀티 엔딩으로 구성되어 있으며 그 감동을 몇번이나 다르게 느낄 수있다.

10

### 5. 히로전기



| 제작사 | 발매일 | 가격 |
|---|---|---|
| 반프레스토 | 92/11/20 | 9,600엔 |
| 장르 | 용량 | 기타 |
| RPG | 12M | |

**최연규**
반프레스토가 오랫만에 괜찮은 게임을 내놓았다. 건담, 울트라맨등 코믹한 캐릭터들을 이용하여 SF적인 RPG가 되었다. 전투방식이 아주 코믹해서 RPG초보자에게 권해주고 싶다.

9

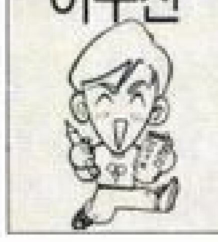
**고영구**
SD 히어로들이 RPG 게임으로 등장! 재미있는 동작이 많은 전투에는 흥미를 느낄 수 있다. 전혀 지루한 느낌이 들지 않으며 때에따라 적절한 이벤트가 등장하기도 한다. 역시 반프레스트는 어떤 장르의 게임을 만들어도 재미있다.

8

# 시뮬레이션



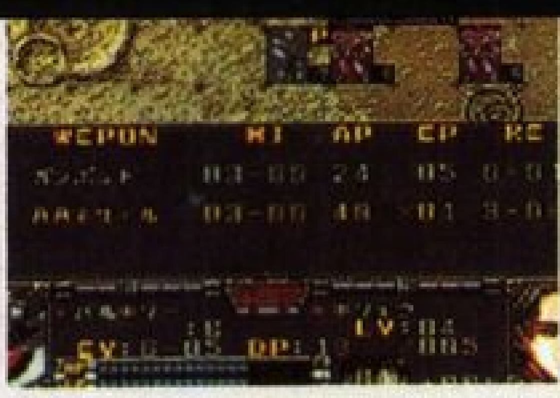
**신희상** 시뮬레이션 세계에 오래된 단단한 장갑차와도 같다. 각종 병기의 정보를 다 모으며, 걸어다니는 병기사전이라고 부를만하다. '랑펠로'라는 대작의 메뉴얼을 썼으며, 본지의 시뮬레이션 게임 분석을 담당하고 있다.



**이우진** 메가드라이브가 태어났을 때부터 완전 게임을 좋아하는 미치광이가 되었으며 최고의 장비를 모두 갖춘 위인이다. 어디서 얻은 사이비 정보인지는 모르지만 무척 자질구레한 정보를 제법 많이 갖고 있다. 현재 세가클럽 회장이다.

## PC—엔진

### 1. 마크로스



| 제작사 | 발매일 | 가격 |
|---|---|---|
| 자래코 | 92/11/27 | 8,500엔 |
| 장르 | 용량 | 기타 |
| 시뮬레이션 | 4M | |

**신희상**
랑그릿사 식의 게임. 이것 역시 시나리오가 게임을 주도한다. 게임 방식만 다른뿐, 슈퍼 슈왈츠 쉴드와 같은 맥락의 게임이라 볼 수있다.

6

**이우진**
MD의 빅센 357을 모체로한 게임. 작년부터 MD의 랑그리사의 아류작이 많이 나오고 있다. 그런 추세에 따라 나온 게임이지만 최근에 만화 영화의 붐에 따라 인기가 상승할 것으로 보인다.

6

### 2. 슈퍼 슈왈츠쉴드



| 제작사 | 발매일 | 가격 |
|---|---|---|
| 코가도 | 92/12/4 | 7,800엔 |
| 장르 | 용량 | 기타 |
| 시뮬레이션 | CD | |

**신희상**
시나리오 시뮬레이션이란 말답게 시나리오가 충실하다. 조작성과 방식은 전작에 비해 약간 좋아졌다. 게임중 등장하는 캐릭터가 드래곤 볼의 인조인간과 비슷하다.

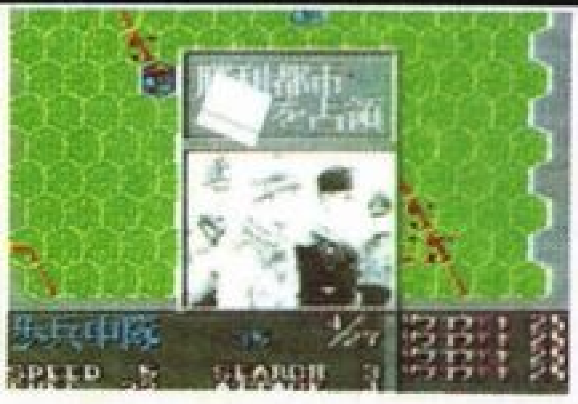
7

**이우진**
전체적으로 스토리 위주의 게임이 되었다. 전투 시스템은 그다지 완벽하지 못하지만 유저 인터페이스가 잘된편이다. 전작보다는 훌륭한 작품으로 변했다.

5

## 슈퍼 패미컴

### 3. 발바롯사



| 제작사 | 발매일 | 가격 |
|---|---|---|
| 자미 | 92/11/27 | 9,800엔 |
| 장르 | 용량 | 기타 |
| 시뮬레이션 | 8M | |

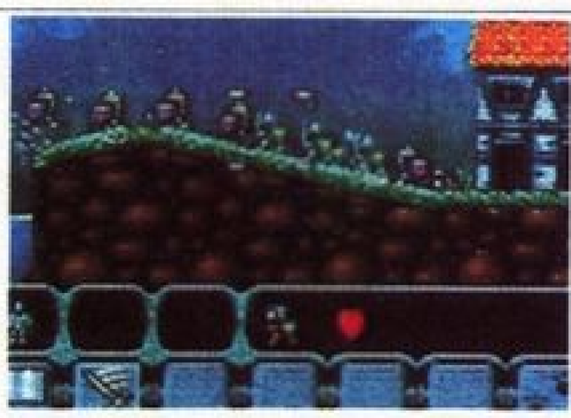
**신희상** 8

독소전을 배경으로한 보드형 시뮬레이션 게임. 기갑사단의 전 투답게, 플레이어는 오직 전투에만 열중해야 되는 것이 단점이 긴하지만 그래도 지명도가 있는 작품이다.

**이우진** 8

고에이의 유럽전선을 모체로 한 게임이다. SFC의 처리속도 한계를 극복하려는 노력이 보인다. 전략시뮬레이션 게임 치고는 일반 유저들이 해볼만한 게임이라고 생각하다.

### 4. 로얄콘퀘스트



| 제작사 | 발매일 | 가격 |
|---|---|---|
| 자래코 | 92/11/27 | 8,500엔 |
| 장르 | 용량 | 기타 |
| 시뮬레이션 | 4M | |

**신희상** 5

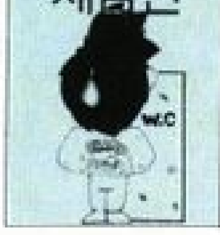
마우스를 지원하는 가로 스크롤(배경 화면이 움직이는 것)의 아이콘 방식의 시뮬레이션(?) 방식으로서 유저의 조작이 훨씬 편해진 기분이다. 레밍스나 로드 모나크와 같은 방식의 게임이다.

**이우진** 3

IBM이미지를 풍기는 게임이다. 시뮬레이션으로서의 게임 완성도가 매우 낮다. 물론 나름대로 평가하는 기준이 있지만… 병사들이 움직이는 모습이 매우 귀엽다.

# 액션·슈팅

**채범천**



액션의 대가로서 어떤 게임을 하더라도 너무너무 재미있게 한다. 액션게임의 숨겨진 비밀을 누구보다 많이 찾아내는 최고 경지의 명인이다. 슈퍼마리오 경진대회에서 1등의 그랑프리를 수상한 경력이 있다.

**김종팔**



게임을 잘하지는 못하지만 다른사람이 1시간 하면 10시간 동안 게임을 하는 노력파이다. 그의 게임잘하는 비결은 슬로우 패드를 사용하는 것이다. 게임지의 산증인으로 전설적인 '북두의 권'캐릭터인 '겐시로' 처럼 잘생겼다.

## 슈퍼 패미컴

### 1. 북두의 권 Ⅵ



| 제작사 | 발매일 | 가격 |
|---|---|---|
| 동영동화 | 92/11/20 | 8,900엔 |
| 장르 | 용량 | 기타 |
| 액션 | 8M | |

**채범천** 6

북두권 4, 5편의 RPG에서 1대 1 액션 게임으로 변경시켰다. 스트리트 화이터식으로 게임의 스토리를 풀어나가면서 격투하는 게임

**김종팔** 5

기를 모아 회심의 공격을 하면 큰타격을 줄 수있다. 격투형이지만 특이 하게도 대화와 줄거리가 있다. 효과음이 인상적이다. 아—다—다—다—다 아디요!

### 2. 미키의 매지컬 어드벤처



| 제작사 | 발매일 | 가격 |
|---|---|---|
| 캡콤 | 92/11/20 | 8,500엔 |
| 장르 | 용량 | 기타 |
| 액션 | 8M | |

**채범천** 9

이것이 진짜 어드벤처게임! 평범한 미키의 생활중에서 애견 플루토가 마왕에게 잡혀가 플루토를 구하러 가는 내용. 그래픽과 사운드가 게임을 살린다.

**김종팔** 9

역시 미키가 등장하는 게임치고 재미없는 것은 없었다. 대만족! SFC의 회전 기능을 활용하였다. 그래픽과 사운드가 너무 만족스럽다.

## 슈퍼 패미컴

### 3. 아우트 월드



| 제작사 | 발매일 | 가격 |
|---|---|---|
| 빅터 | 92/11/27 | 8,800엔 |
| 장르 | 용량 | 기타 |
| 액션 | 8M | |

채범천
액션과 모험의 합작품! 스토리를 중심으로 한단계씩 진행해 나간다. 그래픽 보다 게임내용에 중점을 두었다.

**7**

김종팔
IBM과 똑같다. 하지만 좀더 리얼하다. 움직이는 커다란 캐릭터 또한 부드럽다.
IBM의 환타버전의 데모를 보는 것 같다. 줄거리가 너무도 흥미롭다.

**8**

### 4. 아랑전설




| 제작사 | 발매일 | 가격 |
|---|---|---|
| 다카라 | 92/11/27 | 9,800엔 |
| 장르 | 용량 | 기타 |
| 액션 | 12M | |

채범천
스트리트 화이터와 비슷한 액션게임. 환상적인 기술로 화이팅한다. 커다란 덩치의 캐릭터를 등장시켜 눈길을 끌리게 한다. 등장 캐릭터가 많은 것이 특징.

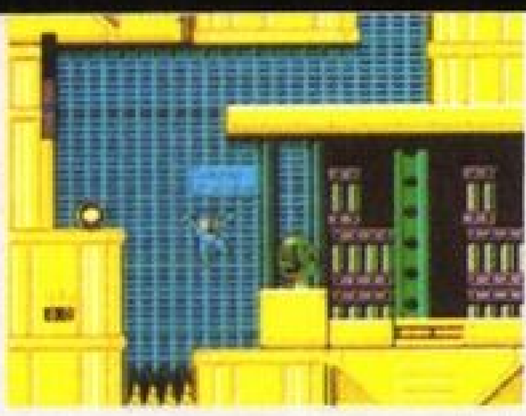
**7**

김종팔
네오지오용으로 나왔던 게임으로 최근에 다시 히트한 게임이다. 속도가 상당히 빠르다. 할만한 게임중 하나이다.

**7**

## 패밀리

### 5. 록맨



| 제작사 | 발매일 | 가격 |
|---|---|---|
| 캡콤 | 92/12/4 | 9,800엔 |
| 장르 | 용량 | 기타 |
| 액션 | 4M | |

채범천
이제까지 나왔던 시리즈와는 달리 게임 스토리를 중점으로 액션을 진행한다.
많은 특수무기로 전투하는데 액션 게임의 진정한 맛을 느낄 수 있다.

**9**

김종팔
록맨 잘하는 사람을 많이 보지 못했다. 아마도 끈기가 부족해서 일 것이다.
아이템을 최대로 이용하라.

**8**

## PC-엔진

### 6. PC전인



| 제작사 | 발매일 | 가격 |
|---|---|---|
| 허드슨 | 92/11/20 | 9,500엔 |
| 장르 | 용량 | 기타 |
| 슈팅 | CD | |

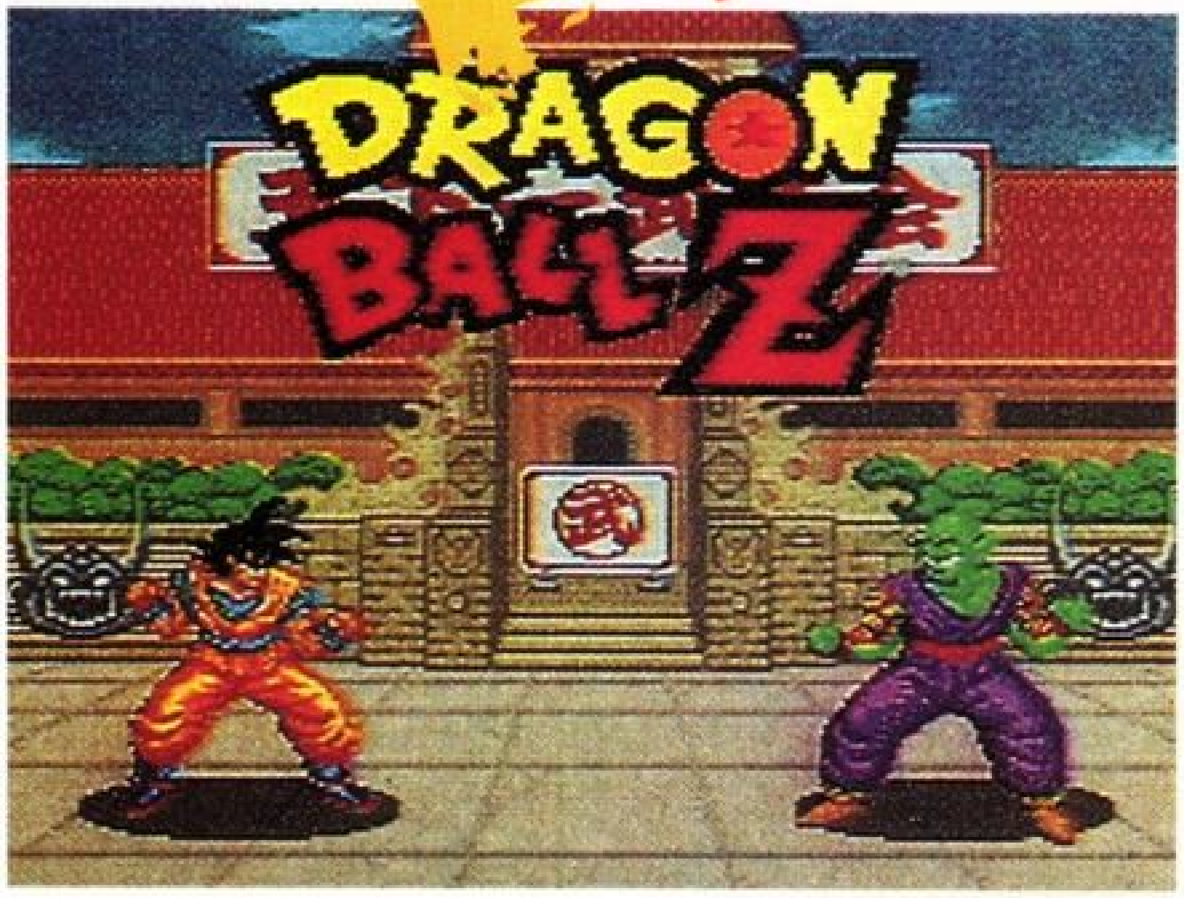
채범천
원시인을 주인공으로 선택한 액션 어드벤처! 다른 액션과 틀리게 캐릭터의 머리가 날아가 공격하는 특이한 공격방법을 채택.

**8**

김종팔
원시인에서 우주인으로 무척 발전했다. 신기한 캐릭터의 출현이 볼만하다. 다른 기종으로도 이식되었으면 하는 게임중 하나이다.

**8**

특보




# 드래곤볼Z2 초무외전

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 슈퍼컴보이 | 발매일 | 93.3.중순 | 장르 | 액션 | 화면 외국어 난이도 | 일어 하 |
| | 제작자 | 반다이 | 용량 | | 대상 연령 | 국교생 이상 |
| | 발매가 | 미정 | 기타 | 대전형 | 게임 난이도 | AB©DEF |

챔프만이 전해 드릴수 있는 특급 뉴스！！슈퍼컴보이용 드래곤볼 Z이 대전형 액션 게임으로 3월 중순 발매！！！드래곤 볼 팬이라면 놓칠수 없는 빅 뉴스이다. 일본의 게임 전문지에서도 아직 다루지 못한 생생한 정보들을 게임 챔프에서 전격 공개한다.

## 「드래곤 볼 Z」 전사들의 격렬 전투신 대 전개!!




오공이라면, 가메하메파－!! 라는 소리와 함께 차올라 간다.




Z 전사들의 강력 필살기를 유감없이 발휘!!

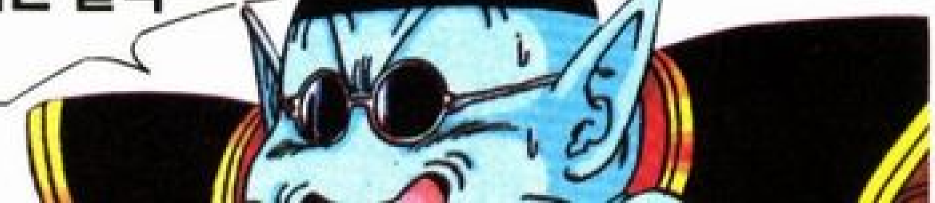






액션게임의 정상에 선 사상 최강의 소프트

오공을 비롯하여, 「드래곤볼」의 초전사 10명이 고차원 대전을 펼치는 이 번 소프트는 새로운 재미가 너무 많아서, 유감스러운 일이지만, 한번에 모든 것을 소개할수 없을 정도! 첫번째 놀랄만한 소식은 애니메이션에 나오는 성우들의 육성이 게임의 효과음으로 그대로 실려, 현장감 있는 대전을 펼친다는 것이다. 또 성우의 목소리는 한 사람의 캐릭터에 대한 하나의 소리만이 나는 것이 아니라 격렬한 싸움이 계속되는 전투 상황안에서 3 종류 이상의 리얼 사운드가 준비 되어져 있다는 것이다. 더욱이 필살기를 사용할 때는, 모든 캐릭터가 자신이 가지고 있는 기술의 이름을 외치고 싸운다. 예를 들어



2번째의 충격정보는 초 대형 화면인 듀얼 스크린을 사용한 것이다. 이것은 (세로)8 ×(가로)2, 합계 16화면이라는 막대한 대전 장면을 효과적으로 표현하기 위해서이다. 화면 하나로 표시할수 없을 정도로 캐릭터가 분류되면, 화면이 2개로 나누어져 두 캐릭터를 동시에 볼수 있게 했다. 물론 접근전을 벌일때는 분활선은 없어진다. 이런 시스템으로 「드래곤 볼」은, 초고속 비행 전투신을 리얼하게 재현시킬수 있는 것이다.







캐릭터의 움직임과 위치에 맞춰, 분할선은 화면 중심을 기점으로 빙빙 회전한다. 또 캐릭터의 위치와 에너지 파의 행방도, 화면 상단에 표시되어 진다.





◄ 숨돌릴 틈도 없는 격렬한 전투를 펼치고 있을 때라도, 상대의 빈틈을 타 한번에 큰 기술로 공격 할수 있다. 이것이 드래곤 볼Z만의 신선미라 할수 있겠다! 우선, 일반 공격으로 상대의 체력을 떨어 뜨리고, 방어하는 타이밍을 늦추도록 하는 것이 대단히 중요하다!!



▶계속해서 상대가 전투자세를 취하는 사이에도, 큰기술의 커멘트를 놓치지 않고 있다! 다른 베틀에서는 여기에 큰 시간이 요구되거나, 코멘드가 잘 입력되지 않아 절호의 공격 찬스를 놓쳐 버리기도 하는데, 이런 폐단을 대폭 개선했다.



## 강력 필살기가 자신이 생각한대로 반복되어질 정도로 조작성이 좋다!! 한 순간의 틈도 놓치지 않고 한 발로 완벽 전투를 펼칠수 있다!!



「드래곤 볼 Z」의 특징으로써, 필살기가 많음을 빼놓을수 없다. 한 사람의 캐릭터에서 3종류 이상을 반복해서 낼수 있다. 오공과 같이 슈퍼 사이아인으로 변신을 할수 있는 캐릭터는 평상시에는 없었던, 엄청난 필살기 몇 종류 를 더 사용할수 있게 된다. 기술이 많다. 조작이 어려울지도 모르지만, 드래곤 볼Z의 장점 중 하나는 그 기술 모두가, 플레이어가 생각하는대로 할수 있다는 것이다. 그리 많지 않는 버튼 조작으로 적에 접근해서 갑자기 큰기술을 사용할수 있는 등, 초고속 순간 대전을 즐길수 있다!!

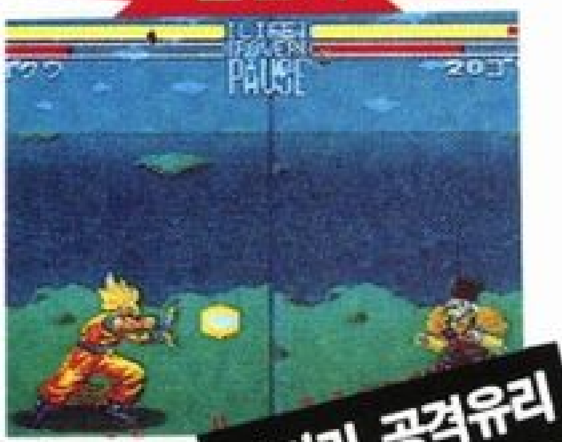



초스피드로 자신이 원하는 필살기를 무리없이 리얼하게 사용할수 있다는 것은 이 게임의 또 하나 특징이라 하겠다!!

흑흑!! 챔프이기에 공개하는 특급 정보라는 것을 잊지 말도록!

## 필살기 작렬 !!

**격투 액션 게임인 「드래곤 볼 Z 2」에서는 다음과 같은 공격을 기본으로 활용한다. 자! 어떤 기술이 있는지 알아 보자.**



필살기

원거리 공격유리

펀치와 같은 공격은, 상, 중, 하 3개의 패턴이 준비되어져 있다. 팔이 긴 캐릭터, 키가 큰 캐릭터등, 특성에 따라서 사용법을 생각하는 것이 중요하다. 한번 입은 충격은 작을지는 몰라도, 상대가 방어하는 사이에 연속적인 공격을 계속할수 있는 이점이 있다.

킥의 종류는, 뛰어차기, 돌려서 무릎차기, 공중에서 내려차기의 3가지가 있다. 1발의 충격은 펀치보다 몇배 높다. 그러나, 공중에서 내리차기는 순간적으로 빈틈이 생기기때문에, 공격을 받기 쉽다. 캐릭터가 상대를 쳐서 땅으로 쓰러뜨리면, 그 효과는 절대적이다.








펀치

연속 공격의 대효과






충격 또한 강력 !!

필살기는 일반적으로 에너지파와는 별도로, 가메하메파등의 큰 기술이 있다. 큰 기술이 결정되면, 화면이 상하로 나뉘어지기때문에, 곧 알수있다. 이 큰기술을 잘 사용할수 있다면, 손으로 제거하거나, 기합으로 없애버리는것이 가능하다 !

**「스트리트 화이터 2」이상의 대전 바란스로 상상을 초월하는 전투를 벌일수 있다는 것 아니겠습니까 ?**



인터뷰

## 드래곤 볼Z2 개발자의 한마디



스즈기 토시히로

(주)반다이 완구 제3사무부 제2과에 근무. 드래곤 볼시리즈등 많은 작품을 발표했다.

드래곤 볼의 제일 큰 특징으로 말하자면, 지상에서 공중으로, 종횡무진전개되는 스피드와 박력이 있는 대전 액션이라는 점과, 오공과 피코로의 움직임을 어떻게 살려 나가냐 하는 것입니다. 거기에서, 만화와 만화 영화이상의 움직임이 있는 작품으로 만들기위해서, 새로운 기능의 「듀얼스크린 시스템」을 탑재했습니다. 그리고, 여기에 오공들의 격렬한 전투를 16장면이라고 하는 광대한 무대에서 과감히 전개하도록 했습니다. 더욱이 원작의 이야기에따라·게임이 진행되는 모드도 준비해, 천하 제일 무도회에서 셀 게임까지 생생한 대전 게임을 즐길수 있습니다.




# 게임챔프는 기존의 게임잡지에서 다루지 못하는 특급 정보만을 다룹니다!!

＊ 게임챔프 발행일은 매월 5일 입니다.

# "「소닉」으로 「마리오」열풍 잠재우겠다"

## -타도! 마리오!, 저가격 보급형 메가드라이브 곧 시판-



1951년, 한 미국회사의 진출로 일본 게임산업은 시작됐다. 42년 동안 일본 게임역사와 맥을 같이하고, 세계적으로 탄탄한 명성을 구축한 게임업체 세가사. 세가사의 지나온 발자취와 미래를 알아보기 위해 본지 기자는 현해탄을 건너 일본 세가사를 전격 취재했다. 〈일본= 김두원 기자〉

동경에서 전철을 타고 30분정도 가다보면 하네다 공항 근처의 작은 역에 멈춘다. 역에서 나와 우측으로 조금 걸어들어가면 우뚝 서있는 8층 유리건물을 만나게 된다. 이 곳이 세가사 본사. 미리 연락을 취하고 찾았기 때문인지 미리 기다리고 있던 홍보기획실의 구보다씨가 정문을 들어서는 기자를 반갑게 맞이해준다.

기자 : 안녕하십니까? 한국에서 온 게임챔프 기자입니다.

구보다씨 : 반갑습니다. 먼길 오시느라 고생많이 하셨습니다.

한국에서 게임챔프가 창간되었다는 소식을 들었습니다. 일본의 소프트 뱅크사와 기사제휴를 맺으셨다고요. 저희는 한국 게임산업과 앞으로 게임챔프의 방향에 대해서 깊은 관심과 기대를 갖고 있습니다.


동경외곽 하네다 공항 부근에 자리한 세가 본사

기자 : 세가사는 일본내 게임산업 뿐만아니라 전반적인 기술산업 발전에 일익을 담당하고 있습니다. 특히 아케이드 게임에 대한 세가사의 놀라운 성장은 세계적인 게임업체로서 위치를 확고히 다졌습니다.

세가사의 태동은 언제 시작되었는지요.

구보다씨 : 세가사는 1952년 미국의 한 회사가 일본에 쥬크박스(오락실에 있었던 자동음악 선곡기)라는 기계를 들여오는데서부터 시작됩니다. 동전을 넣으면 자동으로 음악이 흘러나오는 기계로서 당시에는 대단한 인기를 모았었습니다. 이후 이 회사는 각종 오락산업을 미국 본사를 중심으로 일본 내에 확장시켰는데, 1985년 모회사인 파라마운트 커뮤니케이션사로부터 현 사장인 나까야마씨가 85억엔을 지불하고 세가사를 인수하게 되었습니다. 인수 이후 나까야마 사장은 디즈니랜드에 필적하는 최첨단 오락단지를 세계 곳곳에 세우는 것을 목표로 세가사를 현재에 까지 발전시켜오고 있습니다.

기자 : 세가사의 이념은 무엇입니까?

구보다씨 : 창조는 생명이라는 모토를 갖고 있습니다. 모든 기업이 마찬가지지만 새로운 기술이 접목된 상품의 창조없이는 기업의 존재가치는 사라집니다. 특히 하이테크 어뮤즈먼트(첨단게임산업)분야에서의 기술축적에 따른 신개발품 창조는 기업의 생명이라고 할 수 있습니다.

기자 : 닌텐도사와 비교, 세가사의 시장 점유율은 어떻습니까?

구보다씨 : 사실 일본에서의 시장 점유율은 닌텐도에 뒤지고 있습니다. 소프트웨어의 우위에 따른 닌텐도사의 성장을 인정합니다. 하지만 유럽을 비롯, 해외시장 점유율은 우리가 앞서고 있습니다. 실예로 유럽에서는 7 : 3정도로 세가사의 게임기와 소프트웨어가 닌텐도 제품보다 더많이 보급되어 있습니다. 세계적인 유통회사인 영국의 버진사를 통해 독자적인 유통망을 갖고 있기 때문이지요.

기자 : 게임분야에서 세계 제일의 위치에 올라서기 위해서는 같은 일본내 닌텐도사를 항상 염두해 두어야 하는데, 주도권을 되찾기 위한 획기적인 방안은 없습니까?


게임산업 발전을 위해 게임 전문지의 역할이 중요하다고 강조하는 구보다씨

구보다씨 : 하하. 세가사가 닌텐도사에 비해 많이 뒤떨어져 있다는 말씀 같습니다. 물론 가정용 게임기에 대한 부진을 인정, 올해 더욱 투자를 확대하고자 합니다. 게임기가 8 BIT시장에서 16 BIT 시장으로의 전환이 이루어졌듯이 32 BIT로의 전환은 피할 수 없는 과제입니다. 우리 세가사는 32 BIT게임기 개발에 박차를 가하고 있습니다. 발매일은 아직 미정이지만, 빠르면 2년내 시장에 선보일 것 같습니다. 32 BIT시장에서는 세가사가 반드시 닌텐도를 앞설 수 있다고 자신합니다.

기자 : 놀라운 소식입니다. 그동안 32 BIT 게임기에 대한 많은 소문만 무성했는데, 일본에 직접 와서 정확한 말씀을 듣게 되는군요.

현재 세가사가 추진하고 있는 사업은 어떤 것들이 있습니까?

구보다씨 : 테마파크(대단위종합센타), 멀티미디어, 도시형 오락센터, 가정용 게임기, 교육용 장난감, 영상사업 등이 있습니다. 특히 도시형오락센터와 가정용 게임기 분야에 역점을 두고 있습니다. 도시형 오락센터 분야는 현재 막대한 이익을 내고 있으며, 가정용 게임기 분야에서는 작년에 세가 팔콤, 코나미, 클라이막스, 소닉, 씸스, 가우 등의 서드파티(협력업체)를 확대시켰고, 올해부터 본격적으로 새로운 게임을 발표할 예정입니다.

기자 : 닌자거북이가 등장하는 T.M.N.T게임을 발표한 코나미사와 세가 팔콤사의 세가사 서드파티 참여에 대해 많은 사람들이 기대를 갖고 있습니다.

구보다씨 : 세가 팔콤사와 코나미사는 아주 뛰어난 게임 개발업체입니다.

이들 두 업체는 유럽과 아시아를 비롯, 세계시장을 겨냥해서 세가사가 전략적으로 참여시킨 개발업체인데, 해외의 게임시장을 분석하여 해외시장에서 히트시킬 게임만을 제작하게 됩니다.

기자 : 메가드라이브와 메가CD의 저가격 보급형 제품이 나올 예정이라고 들었습니다. 사실인지요.

구보다씨 : 예. 세가사가 현재 제작 중에 있습니다. 닌텐도사의 패미컴을 겨냥, 지금의 게임기와 성

## 세가 뉴스

### 소니와 제휴

지난해 5월 22일자 일본경제산업신문에 의하면, 세가사와 소니사는 각각 미국 자회사를 통해 멀티미디어 기술을 활용한 게임 소프트개발에 대해 제휴하기로 합의했다고 발표했다. 업무 제휴를 한 것은 「세가.오브.아메리카(S.O.A)」와, 「소니.일렉트로닉스.퍼브리싱(S.E.P)」이다.

소니사로 말하자면, 하드웨어에서는 세가사의 라이벌인 닌텐도사와 업무제휴하고 있다. 그러나 슈퍼 패미컴의 CD-ROM 개발은 난항을 겪고 있는 것이 현실정이고, 세가사와의 제휴는 멀티미디어 기술 축적을 위한 효과적인 방안이 될 것이다.

실제로 미국 게임지에서는 [SEWER SHARK] [HOOK]라는 타이틀이 몇개 발표되었다. 과연 올해부터 어떤 CD-ROM 소프트가 발표될지 사뭇 기대된다.



미국 게임지에 실리기 시작한 세가-CD(미국판 메가CD)의 소프트 정보 기사. 소닉과 더불어 과연 어떤 CD-ROM소프트가 발매될지 기대 된다.

세가사는 소니사와의 제휴를 통해 하이테크 엔터테인 먼트(첨단게임산업)를 위한 어떤 이익을 얻을 것인지 흥미를 모은다. -미국 게임지에 세가사의 게임들에 대한 간략한 소개가 되어 있다.-

## 세가 뉴스

### 세가사, 미국의 제너럴 일렉트릭사와 게임소프트 공동제작

세가는 미국 제네랄 일렉트로닉사(GE)와 컴퓨터 그래픽스(CG)을 사용한 게임소프트의 개발에 관련된 제휴를 했다. 이미 알려진대로 CG는 버철 리얼리티(가상 실체)구상에서는 없어서는 않될 기술. 양사의 제휴는 아직 시작초기의 버철 리얼리티 기술을 비약적으로 높여줄 것 같다.

세가가 육성하고 있는 아케이드 게임의 감각과 GE사의 자랑인 시뮬레이션 기술이 합쳐지면 〈사진〉과 같은 영상표현도 가능하게 될 것이다. 현재는 업무용에 국한 되어 있지만 MEGA-CD 게임으로 좋은 작품이 나올 것으로 기대된다.



최신의 홀로그램 영상의 「메카로 폴 리스」 기술력이다




리얼한 자동차 액션을 즐길 수 있는 세가사의 최신 게임 버철 레이싱. 가로 확장된 모니터를 사용했다.

능과 품질이 똑같은 게임기를 저렴한 가격으로 시장에 내놓을 예정입니다. 기업은 소비자들에게 값싸고 좋은 품질의 제품을 제공할 의무가 있다고 생각합니다. 저희는 기술축적을 통해 원가를 절감, 값싼 게임기를 소비자들에게 제공할 것입니다.

**기자 : 최근에 발표된 식스 버튼이 흥미를 불러모으고 있습니다. 많은 사람들의 관심은 과연 어떤 게임 소프트웨어에 이식될까 하는 것 입니다.**

**구보다씨 :** 곧(가칭)리얼 화이터즈(메가CD용, 격투액션게임)가 발표됩니다.

식스 버튼으로서 더욱 현란한 격투가 벌어지는 이 게임을 많이 기대해주십시요.

**기자 : 최근 세가사가 미국의 소니사와 제너럴 일렉트릭사 등과 제휴를 맺으셨는데 어떤 의미로 받아들여야 합니까?**

**구보다씨 :** 세가사의 이념은 창조는 생명입니다. 앞으로의 게임은 새로운 기술과 새로운 놀이가 요구됩니다. 곧 게임에서의 새로운 창조입니다. 혁명이라고 할 수 있죠. 소프트웨어 분야와 하드웨어 분야에서 선두를 달리는 두 기업과의 제휴를 통해 세가사는 더욱 성장, 게임 매니아들을 위한 전혀 색다른 게임 등을 선보이려 합니다.

**기자 : 세계적으로 폭발적인 인기를 누리고 있는 소닉 탄생에 대한 얘기를 해주시죠.**

**구보다씨 :** 세가사에는 16 BIT를 중심으로 소프트웨어를 개발하고 있는 제1 가정용 게임 연구 개발부가 있습니다. 평균 26세의 젊은 사원들로 중심이 되어 타도! 마리오! 라는 캐치프레이즈 아래, 이곳에서 1989년 말 새로운 소프트웨어 개발 계획이 시작되었습니다. 마리오에 대항하기 위한 캐릭터(주인공)을 공모했는데, 약 200건의 캐릭터가 경합을 벌였습니다. 이중 헤지 호크라는 고슴도치가 선택되었고, 여기에 직선형인 마리오에 차별을 두기 위해서 소닉은 게임 전체에 곡선을 주입하게 되었습니다. 모든 것이 마리오와의 차별에 역점을 두었던 것입니다.

**기자 : 소닉에 대한 인기가 상당히 높습니다.**

**구보다씨 :** 세가사는 닌텐도사의 마리오를 상대할 캐릭터로 소닉을 내세웠습니다. 소닉에 대한 적극적인 홍보와 함께, 더욱 보강된 게임으로서 소닉Ⅲ를 곧 발표하겠습니다. 소닉II는 전세계적으로 500만본 정도 판매가 되었고, 올해까지 650만본 이상을 자신합니다. 세가사와 라이센스 계약을 체결한 한국의 삼성전자에서도 소닉에 대한 판매량이 높이 치솟고 있다고 들었습니다.

**기자 : 세가사의 메가CD 사업은 어떻습니까?**

**구보다씨 :** 메가CD 사업은 세가사가 올해 추진하고 있는 가장 중요한 사업 중의 하나입니다. 91년 겨울부터 판매가 시작된 메가CD가 1년동안 25만대가 판매되고 있는 등 계속적인 인기를 얻고 있습니다.

소프트웨어 또한 다크위저드, 3*3 EYES 등이 1년 이상 정성을 들인 결과 발매가 되었습니다. 한국 시장에 대해서도 삼성전자와의 협의를 통한 메가CD 참여를 적극 검토하고 있습니다.

**기자 : 앞으로 세계 게임시장은 어떻다고 생각하십니까?**

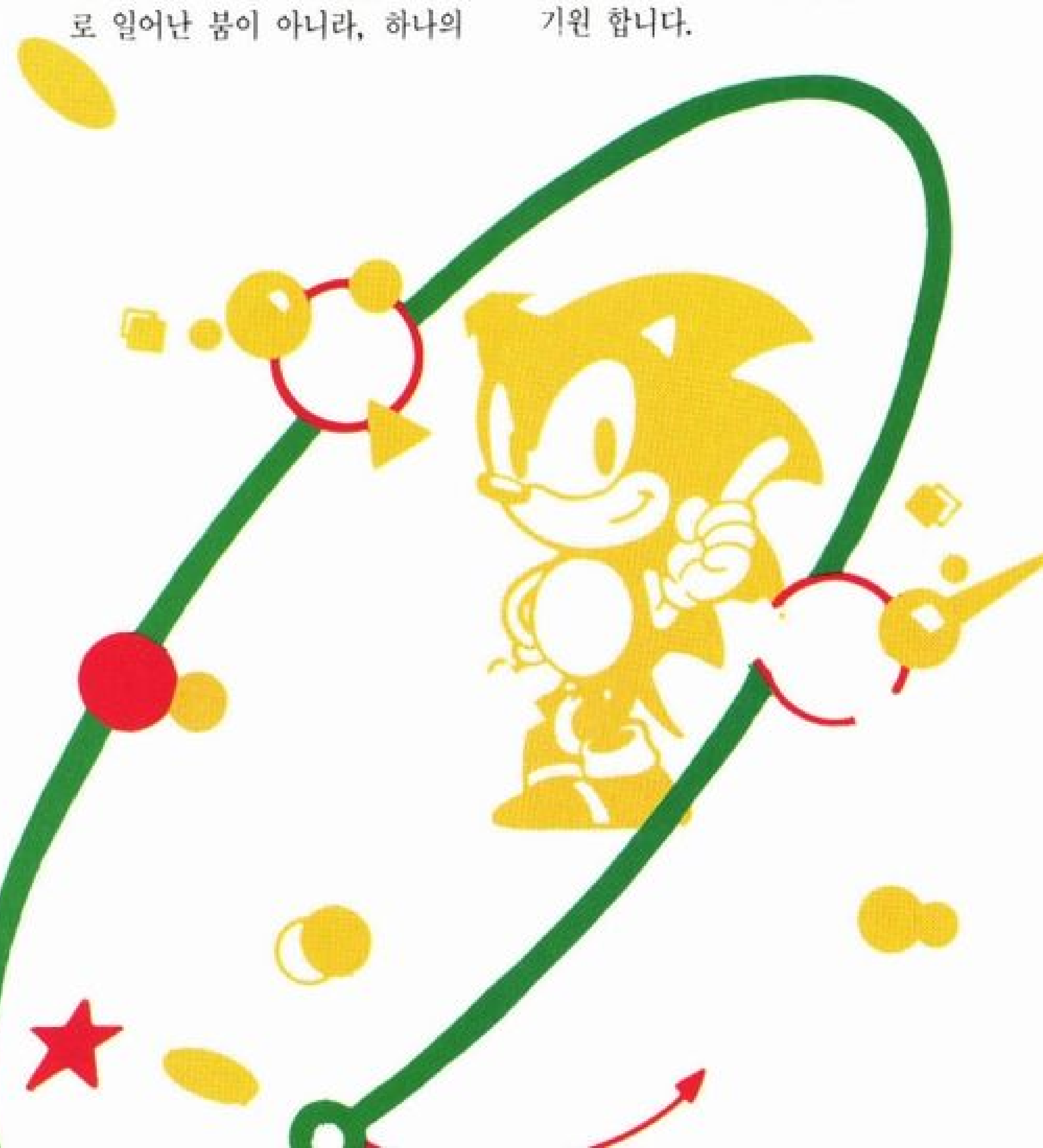
**구보다씨 :** 지난해 게임시장은 별로 좋지 않았지만, 올해에는 많은 성장이 이루어지리라 봅니다. 그리고 게임이 전 세계에 일시적으로 일어난 붐이 아니라, 하나의 첨단 문화로서 자리를 잡아가고 있다는 느낌을 받습니다. 세계 곳곳에서 게임인구의 폭발적인 증가가 이루어지고 있으니까요.

**기자 : 올해 세가사의 게임기 사업은 어떤 것이 있습니까?**

**구보다씨 :** 세가사의 가정용 게임은 대부분 슈팅, 액션게임이 주류를 이루고 있어 RPG(롤플레잉), SIM(시뮬레이션)게임 등에서 상대적으로 타 회사에 비해 열세를 보였습니다. 올해는 이를 만회하기 위해 RPG게임을 더욱 강화할 것입니다. 환타지스타 4를 비롯 대작을 5-6편정도 시장에 계속 내놓을 예정입니다. 또한 랜도스토커, 샤이닝포스 게임의 속편도 계획 중에 있습니다.

**기자 : 오랜시간 말씀 감사합니다. 끝으로 한국의 게임 매니아들에게 한 말씀 부탁드립니다.**

**구보다씨 :** 게임은 놀이 차원을 넘어서 미래의 첨단 산업을 이끌 수 있는 놀라운 것입니다. 일본에는 게임인구가 폭넓게 분포되어 있어, 다양하고 자유로운 생각을 가진 청소년들이 게임산업 발전을 위해 여러 방면에서 역할을 하고 있습니다. 한국에서도 게임의 저변 확대가 하루빨리 이루어져 높은 수준의 발전이 이룩되도록 기원 합니다.



# 세가사의 42년 역사

## 회사 연혁

1951년 4월 창업

1960년 6월 정식으로 주식회사 설립[상호·일본오락 물산(주)]

1964년 6월 •일본기계제조(주) 흡수합병 •업무용 어뮤즈먼트 기기의 제조 개시

1965년 7월 •(유)로젠·엔터프라이즈 흡수합병 •어뮤즈먼트 시설의 운영 개시 •현 회사명으로 상호변경

1969년 3월 •미국 콘그로마리트의 걸프 앤드 웨스턴 인더스트리의 산하에 들어감

1984년 4월 •CSK그룹의 자본참가에 의해, CSK그룹의 일원이 됨

1984년 7월 •유럽에서의 업무용 어뮤즈먼트 기기의 마케팅 거점으로서, 100% 출자 자회사 세가 유럽 리미티드 설립(현 회사명세가 어뮤즈멘츠 유럽 리미티드)

1985년 3월 •미국에서의 업무용 어뮤즈먼트 기기 판매의 거점으로서, 100% 출자 자회사 세가 엔터프라이즈 (USA)설립
(87년 8월 세가 오브 아메리카로 전 주식양도)

1986년 3월 •미국에서의 가정용 게임기기 판매의 거점으로서, 100% 출자자회사 세가 오브 아메리카 설립

1986년 11월 •주식점포등록

1987년 6월 •어학교육 분야확대를 위해 링거폰. 저팬(주)로 출자

1988년 4월 •주식 동경 증권거래소 시장 제2부 상장

1989년 •한국의 삼성전자와 라이센스 계약 체결

1990년 1월 •미국에서의 가정용 게임기기 개발의 거점으로서, 세가 테크니컬 연구소 설치

1990년 6월 •(주)아토전자공업의 주식을 취득해, 자본 업무 제휴를 맺음

1990년 10월 •주식 동경 증권거래소 시장 제1부 지정

1991년 1월 •유럽에서의 업무용 어뮤즈먼트 기기의 제조. 판매의 거점으로서 데이즈 레저 매수

1991년 7월 •유럽에서의 컨슈머 기기판매의 거점으로서, 버진 마스타트로닉 매수(현 회사명 세가 유럽 리미티드)

1991년 12월 •삼성과 동시 발매 개시

1992년 3월 •유럽으로의 업무용 어뮤즈먼트 기기 수출의 거점으로서 불류 . 디. 케이 S. A. 매수

설립 : 1960년 6월 3일
(창업 1951년 4월)
자본금 : 24,362,666,122엔
종업원수 : 2,850명
매출액 : 2,133억엔
(1992년 3월말 기준 실적)
결산기 : 3월 31일(년1회)

## 종합 오락 산업의 1인자
## 세가사 나까야마 사장의 사업방침

# "세가사의 사활은 「창조와 생명」에 있다"



나까야마 하야오 세가사 사장
1932년 동경출생. 찌바대학 문리학부 수료.
쥬크박스를 취급하고 있던 미국계 상사 비 앤드 비 무역회사에 입사. 후에 독립하여, 1968년 에스코 무역을 설립. 1979년 에스코 무역을 세가에 매각하고 부사장으로 취임. 1983년 미국 본사로 부터 세가사를 인수, 현재 세가엔터프라이즈 사장.

1951년, 일본에 처음으로 게임기를 들여온 세가사는 단순한 가정용 시장뿐이 아닌 종합 오락산업, 즉 홈 엔터테인먼트, 멀티 미디어, 어뮤즈먼트 센타 등을 이끌어가는 「종합 하이테크. 엔터테인먼트 기업」이다. 세가는 항상 최첨단을 달린다는 자부심을 갖고, 창조와 성장을 생명으로 미래로 도약하는 세계 최고의 「종합 엔터테인먼트 회사」이다.

인간의 문화가 발달한다고 하더라도, 항상 동반되는 것은, '놀이문화'이다. 특히 세가는 세계적 베스트 셀러인 '소닉'을 개발하여 세계 게임시장을 석권했을 뿐만아니라, 홈 엔터테인먼트 분야에서도 8비트의 '1사 독점시대'에서, 16비트의 '2사 경합시대'로 업계의 지각변동을 일으켰다.

또, 교외형 복합시설(게임 룸을 중심으로, 쇼핑센타등 여러 부대시설이 모여 있는 곳)전개를 크게 개척하고 있다. 현재 세가의 직영점은 일본 전국에 약 200점포, 공동경영은 약 1,000개의 점포로 이 분야에서 단연 최고이다.

멀티 미디어의 분야에 있어서는 '멀티 미디어'야 말로 21세기 세가사의 전략산업이라고 단언할 수 있고 홈 엔터테인먼트 분야에서도 좀더 재미있는 엔터테인먼트를 바라고 있는 세계인에게 '무한대의 즐거움'을 전할 것을 다짐하고 있다.

새로운 엔터테인먼트 시대의 도래를 예측, 항상 창조 철학을 갖고 언제나 시대를 개척하는 정신으로, 창조와 성장의 양면에서 경이적인 성과를 남기려 계획하고 있다. 새로운 시대가 요구하는 '지적 창조성'을 최첨단 기술로 표현하여 더욱 새로운 미디어를 성장시키는 일, 또 건전한 하드웨어 비즈니스를 촉진시켜 소프트웨어 부분에서 정상의 자리를 지켜나가는 일, 이것이 세가의 미래 전략이다. 세가는 창조력을 더욱 넓게, 더욱 깊게 펴나가 세계를 석권할 것을 기업 목표로 하고 있다.

**인터뷰**

# "소닉 3 개발 이전에 잠시 쉬고 싶다"



나까유우지/소닉2 개발자

1965년 9월 17일 출생. 현재 미국에 위치한 S.O.A「세가.오브.아메리카」에서, 메가드라이브 소프트개발 주임 프로그래머. 대표작은, 『환타지스타 2』『대마계촌』『소닉.더.헤지호그』 이외에 다수.

**—처음부터 소닉이라는 캐릭터가 있어서 이와 같은 초 스피드 액션 게임이 완성된 것입니까?**

**나까 :** 아닙니다. 처음에는 새로운 액션 게임 이야기가 있었습니다. 초기에는 귀가 긴 토끼가 주인공으로서 1긴 귀를 사용해 물건을 들어올리는 액션으로 할까'라는 구상을 하기도 했습니다. 그러나 '그것보다 좀더 움직임을 주고, 스피드가 빠르고 곡선안을 빠져나가는 캐릭터는 없을까? 공격 방법은 어떻게 할까' 등 여러가지를 궁리했습니다. 저는 이전부터 액션게임에 「공중제비」 같은 것을 게임속에 넣고 싶었는데, "이를 이용해 공격할 때에 뒹굴러가는 것은 어떨까?" 하는 아이디어가 떠 올랐으며, 그렇게하려면 고슴도치가 괜찮겠다고 마음먹었지요.

그런 구상으로 고슴도치를 바탕으로한 「소닉」이라는 캐릭터가 생기게 된 것입니다. 물론 그 과정에서, 젊은 개발진들로 부터 「소닉」에 관한 구체적인 아이디어 들이 쏟아져 나왔으며, 이들 아이디어들로 부터 지금의 소닉이 탄생하게 된것이죠.

**—그런의미로는 대성공이네요.**

**나까 :** 글쎄요. 하지만 최초의 「소닉」이 발매될 때는, 회사는 "안된다, 이런것은 팔리지 않아"라고 단언했었지요. 저희들은 굉장히 자신을 갖고, 절대로 잘 팔리니깐 걱정없다고 말했지만, 좀처럼…

그러나 미국 시장에서는 상당한 판매가 이루어졌으며, 실제 유저에게도 제법 인기가 많았습니다. 일본에서도 다행히 히트해 주어서… 잘됐다고 생각합니다.

## 「소닉2」에서 텔의 등장은 여자친구에게서 힌트!

**—게다가, 「소닉」은 보는것 만으로도 즐거움을 느끼는데요.**

**나까 :** 글쎄요, 저도 여러군데 사람이 모이는 장소에 끌려가서 가끔 여자친구가 "한번 해봐요"하고 권유하여 마지못해 해보기도 했답니다. 그때에 떠올랐던것이 마일스였읍니다. 이번에도 대전모드가 딸려있습니다만 보통 대전모드에서는 잘하는 사람과 못하는 사람과의 대전은 재미가 없거든요.

가능하면, 잠시라도 여동생을 참가시켰으면 하는… 생각이 있었는데 그것이, 텔이 등장하게된 동기이지요. 예를들어 게임을 잘하지 못하는 사람이라도, 같이 게임을 했다라고 하는 만족감을 줄수있다고 생각하거든요. 게다가, 유저층도 넓어지지 않을까하고 생각해서요. 되도록이면 어린이와 여자아이가 같이 참가할수 있다면 좋다고 생각합니다. 그것이 저의 바램이었고, 주위에서는 그것을 '1.5인 플레이'라고 부르고 있습니다. 가능한 폭넓은 유저층으로 부터 이 소닉2가 사랑을 받았으면 합니다.

## 링을 전부 얻으면, 존 크리어 후에「PERFECT(퍼팩트)」문자가 나온다

**—이번에는 굉장한 분량의 맵 사용되어진 것 같습니다.**

**나까 :** 정말 방대한 맵입니다. 소닉은 어느 게임보다도 넓은 맵을 일순간에 뛰어넘어 버리지요. 뛰어서 통과할 때는 한순간이지만, 이만한 게임을 만드는 쪽에서는 보통의 고생이 아니었습니다.

**—뛰어 통과할뿐만이 아니고, 링 모으기등 여러가지로 즐길수 있는 방법이 있는 것으로 알고 있는데.**

**나까 :** 예, 그렇습니다. 링을 전부 얻어보았습니까? 링을 전부 얻으면, 존을 클리어 했을 때에 나오는 최후의 화면에서 「PERFECT(완벽)」라는 문자가 나옵니다. 저는 이 표시를 만들지 않아서, 어느 부분에서 나오는지 모르지만, 반드시 나올 것입니다. 사실은 스페셜 스테이지에서도 등장하지요.

스페셜 스테이지는 링모으기가 힘들다고 생각할수 있습니다만, 카오스 에메랄드의 첫번째나 두번째정도라면, 어떻게든 가능성이 있다고 생각합니다. 한번 노력해서 해 보세요.

**—PERFECT가 되면, 뭔가 특별한 것이라도?**

**나까 :** 예. 높은 보너스 점수가 들어옵니다. 확실히 그것만으로 한단계 뛰어 넘을 정도니깐, 5만점 정도 아닐까 싶습니다.

**—기자도 아직 알아내지 못했읍니다만.**

**나까 :** 이것은 아마 쉽게 알아채지 못했을 것이라고 생각합니다만(웃음). 전작에서는 그린힐존에서 링을 전부 모아도, 아무것도 없어서 실망했다는 유저의 의견이 많았었습니다. 그래서 이번에는 잘은 모르지만 넣어져 있을 것입니다. 혹시 기자분도 이런 비법을 발견했을 때에는 반드시 기뻐할 것이라고 생각합니다.

다만 『소닉 2』의 내용속에서, 최초의 존에서는 가능하겠지만, 다음 존에가서는 힘들지 않을까 싶습니다. 링을 찾아서 전부 얻을려고 하면, 제한시간이 10분이니까, 시간제한에 걸리게 될것이고 … 이런 패턴으로도 새로운 놀이 방법이 되지 않을까요.

**—난이도는 전작보다 조금 떨어졌다고요?**

**나까 :** 예. 전작이 조금 어렵다는 의견을 충분히 수용해, 그런식으로 조정했습니다.

## 스페셜 스테이지의 3D 감각을 충분히 즐겨라!

**—조금 전에 『소닉2』의 맵은 넓고 굉장하다는 이야기를 하셨는데…**

**나까 :** 이번 작품에는 맵을 아주 많이 그려넣었거든요. 전작에서도 그랬습니다만, 그만큼의 넓이의 작품을 그려넣는 것도 대단한 일이였습니다.

**—「소닉 2」는 미국에서 개발이 진행되었다고 들었습니다만 개발 인원은 몇사람 정도였는지?**

**나까 :** 전부 10명 정도, 그중에 일본인이 몇사람 있습니다.

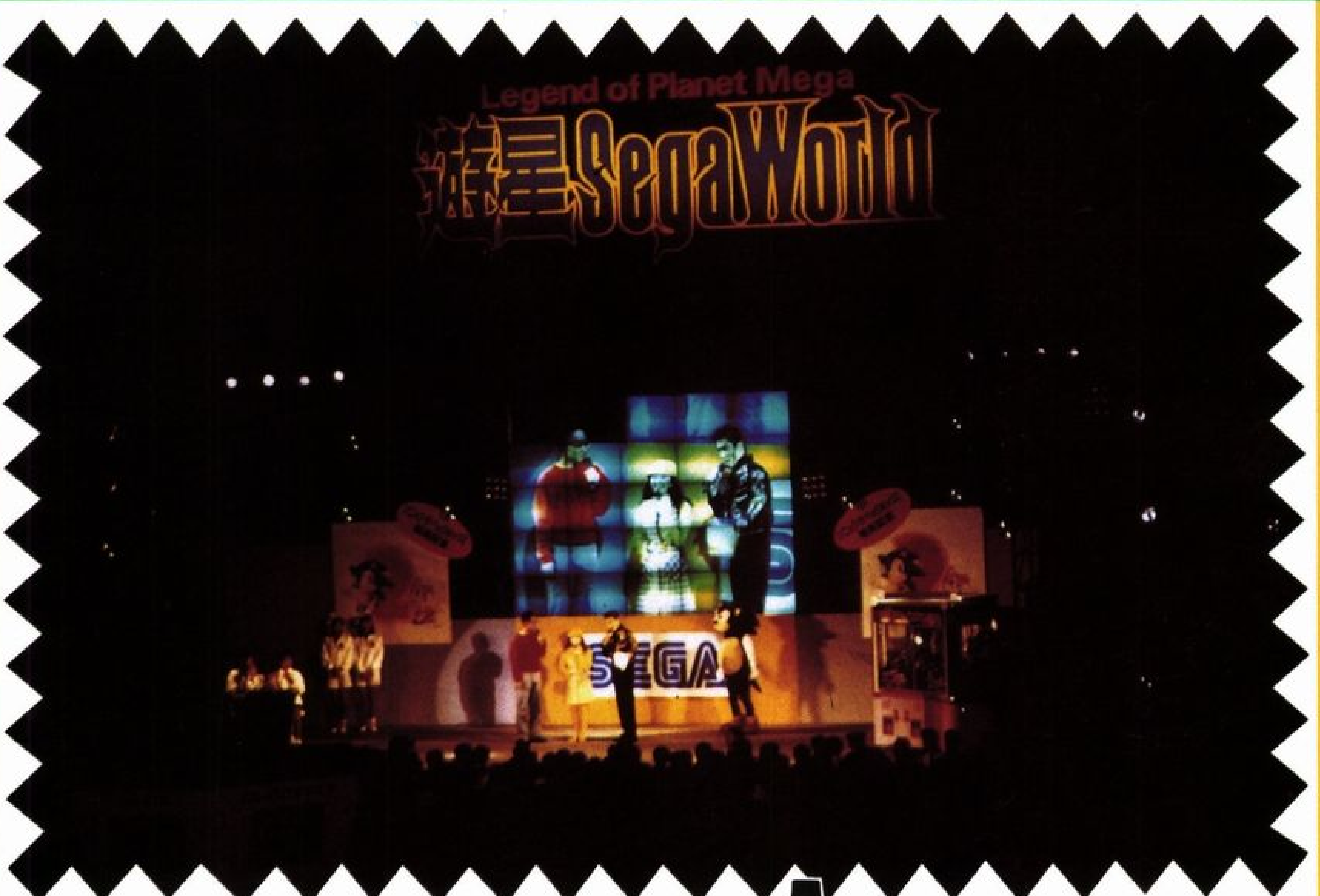
**—미국인은 몇사람정도?**

**나까 :** 최종적으로는 4~5명입니다. 미국 사람들과의 개발이 더 좋은 자극이 되지 않았나 생각됩니다. 스페셜 스테이지 등은 상당 부분 미국인의 의견이 반영되었습니다. 스페셜 스테이지는 용량 문제 등 여러 가지 제한이 있었으나 「로레 조류션 그래픽」이라고 하는 장비를 사용해 약간 거칠기는 하지만 가능하게 되었습니다.

## 이젠 잠시 쉬고 싶습니다

**—그러면 마지막으로, 누구나가 기대하는 「소닉 3」가 언제 나올 예정입니까?**

**나까 :** 현재로는 전혀 예정에 없습니다. 「소닉 2」에서 상당히 고생했으니까, 3번째 작품이 그이상의 수준을 유지하기 위해선 상당한 어려움이 있겠지요. 현재 상황으로선, 아이디어를 만들 기간이 필요하고 또 잠시 충전기간이 필요하지 않을까 생각하고 있습니다. 그리고 이젠 다른 게임도 만들고 싶고요…




# 「'92세가 유성 월드 쇼」를 가다!

## —세가사의 야심찬 도약 의지 담은 축제 한마당—

<일본=김두원 특파원>

하이테크 엔터테인먼트(첨단 게임산업)를 추구하는 세가사는 지난 12월 6일 동경 국기관에서 「세가 유성 월드 쇼」를 개최했다. 세가사의 팬들을 위해 특별히 열린 이 행사에는 지금까지 세가사가 개최한 여느 행사보다도 최대의 규모로 성황을 이루었다. 무려 3만명에 이르는 팬들이 입장하여 행사를 관람했는데, 행사준비에 만전을 기해온 세가 유성월드 쇼는 뛰어난 행사진행과 첨단게임의 소개로 세가사에 대한 강한 이미지를 심어주었다는 것이 일반적인 평가다.

일본 현지 취재



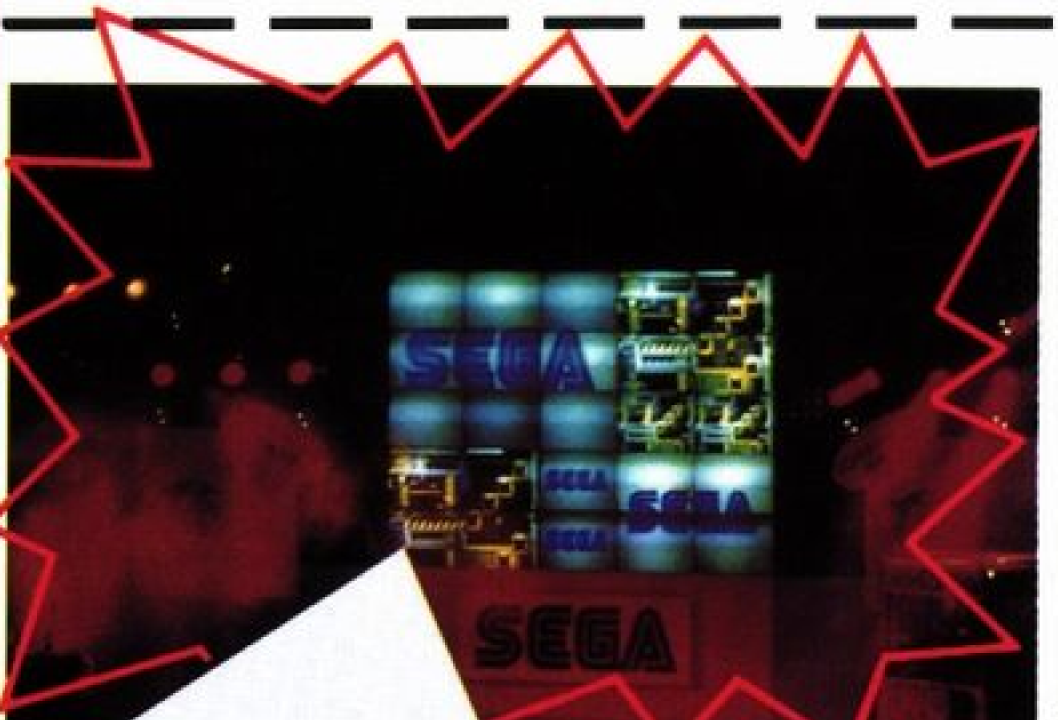
세가 유성 월드 쇼를 보기 위해서 아침부터 행렬은 길게 늘어서 있다. 행사는 9시, 12시, 3시 세번에 걸쳐서 시작되는데, 행사장에 입장하면 2시간 30분씩 관람과 경기를 하게 된다

동경에서 전철로 30분거리에 위치한 국기관은 일본에서 스모(우리나라 씨름의 일종인 일본 고유의 경기)경기가 자주 열리는 곳으로 세계 최대 첨단 천자단지인 아끼하바라 다음역에서 걸어서 1분거리에 위치한다. 기자가 찾은 날은 행사가 열리는 지난 12월 6일 아침 8시 30분쯤이었다.

국기관 입구에는 일렬로 나란히 서서 입장권을 판매하는 열성적인(?) 팬들도 눈에 띄고 많은 관람객들이 싸늘한 날씨 속에서 적지않은 시간을 줄을 서서 기다려야 했는데, 세가 위성 월드 쇼에 대한 높은 관심을 짐작케 했다.




행사장에 들어가서 우측으로 세가사 홍보관련 물품들이 진열돼 있다. 메가드라이브와 게임팩 그리고 캐릭터 인형들을 저렴한 가격으로 구입할 수 있다




세가 유성 월드 쇼 곳곳에서 세가사의 「소닉」에 대한 이미지를 높이는 많은 노력을 엿볼 수 있었는데, 행사 초반 멀티비전을 통한 소닉의 등장은 놀라운 연출과 어우러져 극적인 이미지를 전달했다

행사장 안에는 좌, 우측 2층 복도에 게임기와 연결된 1백여대의 모니터들이 세가사가 발매한 인기있는 게임들을 데모(게임을 소개하는 게임장면)하고 있었는데, 우측 복도에는 새롭게 제작된 게임들이 소개되고 있었다.

9시 조금 지나서 행사는 시작됐다. 행사장 정면에 설치된 무대위에는 대형 멀티비전이 세가사 홍보화면과 함께 행사장 곳곳의 장면을 비춰주고, 환상적인 무대조명과 연출은 참가자 모두를 압도했다. 특히 위성 세가 월드 쇼에 대한 신비로움과 미래에 대한 가능성을 보여준 소닉의 등장에서는 모든 참가자들의 입에서 감탄의 소리가 흘러나왔다.



「참새가 방아간을 그냥 못지나간다」는 말이 있듯이 기자도 「소닉Ⅱ 게임 경진대회」에 참가해서 입상을 했다는 사실

세가사의 소닉 캐릭터에 대한 기대는 「소닉Ⅱ 게임 경진대회」에서도 나타나는데, 정해진 시간내에 누가 먼저 목적지에 도착해서 최고의 점수를 얻느냐 하는 것이다. 7명이 한 조를 이루어 1, 2, 3등을 한 참가자가 다른 조의 1, 2, 3등과 겨루어 나가는 방식이다.

새롭게 개발된 게임으로서 베어너클 Ⅱ, 3*3 EYES 게임에 대한 참가자들의 관심이 모아졌다. 특히 베어너클 Ⅱ는 국내 수퍼알라딘보이 유저들에게도 상당한 인기를 얻을 수 있는 액션 게임으로 기대할만하다.



곧 발매가 될 메가드라이브용 베어너클 Ⅱ 게임.
16M의 대용량을 갖는 이 게임은 스트리트 화이터 2에 버금가는 대작이다






버철 레이싱 게임은 실제로 자신이 운전하고 있다는 착각을 줄 정도로 배경과 그래픽 처리에 3D적 기법을 많이 사용했다
다양하게 등장하는 거대한 캐릭터가 넓은 모니터 화면 위에서 격전을 벌일 때마다, 구경하고 있던 많은 참가자들은 놀라움을 금치 못했다(메가로 50)

이와함께 세가사의 새로운 아케이드용 게임 버철 레이싱 게임과 메가로 50게임이 소개됐다. 버철 레이싱 게임은 모니터 화면이 가로로 넓어져 있어서 더욱 현장감이 느껴지며, 회전기능 추가와 그래픽의 선명하고 다양한 배경은 레이싱 게임의 진수를 만끽케 한다. 한편 버철 레이싱 게임은 「위성 세가 그랑프리 대회」의 선정 게임이었는데, 참가자들은 4명이 한 조가 되어 통신대전을 통해 경주를 했다. 메가로 50게임은 대전형 액션 게임으로 세가사에서 지금까지 개발했던 아케이드 게임 중에서 가장 뛰어난 게임이라고 자신하는 게임이다. 캐릭터의 축소, 확대가 이루어져 상대와의 거리감을 경험할 수 있으며, 사용되는 기술 또한 상상을 초월한다.

참가자 누구나 해볼 수 있는 UFO 캣처 선수권 대회에는 인기 연예인이 사회를 맡아, 폭소를 자아내기도 했다.
이 경기를 통해 참가자는 모두 선물을 얻을 수 있다



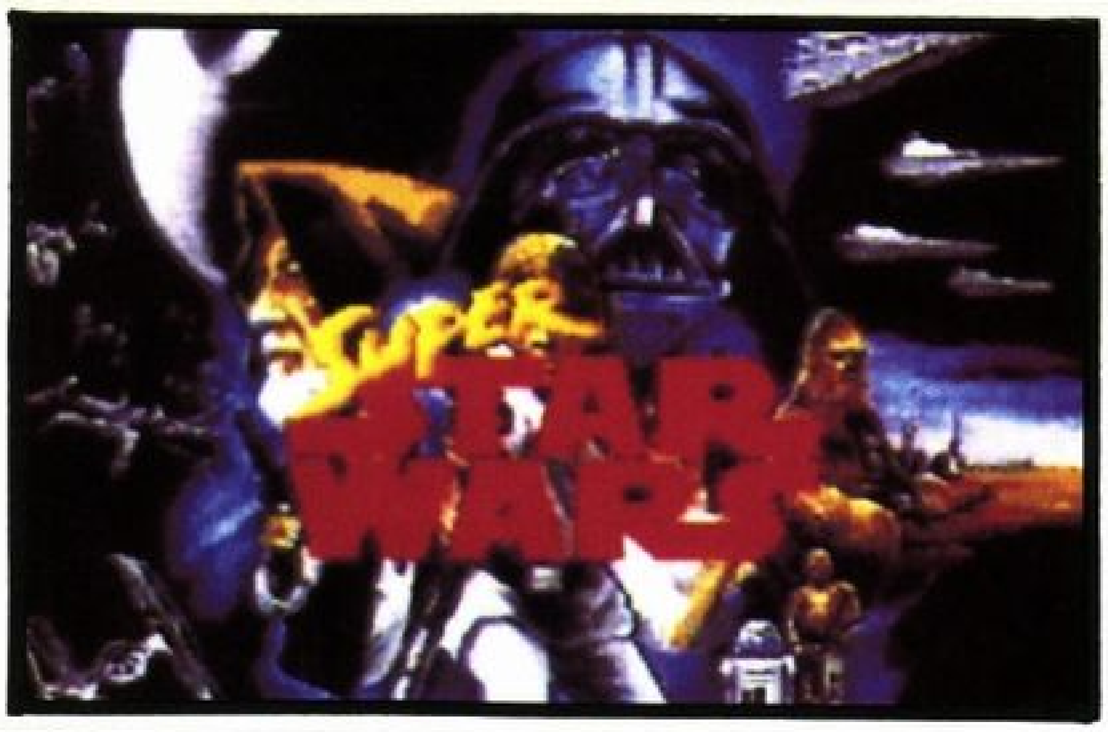
참가자들의 폭발적인 인기를 모았던 「UFO 캣처 선수권 대회」는 참가자들이 유리벽 안의 「소닉」캐릭터 등 다양한 인형을 얻기 위해 가장 많은 참여와 열성을 보였다. 또한 소닉의 머리형태 모자를 쓴 예쁜 미소녀들이 행사장 곳곳에 배치, 행사안내와 경기운영에 많은 도움을 주었다.

세가 유성 월드 쇼는 92년 겨울 일본내 게임시장 석권과 1993년 세가사의 야심찬 도약을 시작하려는 힘찬 축제의 한마당이었다. 특히 「소닉」이라는 초대형 캐릭터를 얻은 세가사로서는 올해 소닉 Ⅱ의 열기를 발판으로 세계시장을 놓고 닌텐도사와의 한판 승부를 벌이고자 할 것이다.



먼곳 일본땅에까지 날아와서 게임쇼를 경험한 기자는 만감이 교차할 뿐이다. 어린아이부터 어른까지 모두 함께 참여하고 공감한 「세가 유성 월드 쇼」. 현재 일본 게임산업 발전의 원동력을 찾고자 한 기자는 더이상의 궁금증을 갖지 않았다. 끝으로 취재에 협조해 주신 소프트 뱅크사의 「비프 메가드라이브」 부편집장(유타카씨)에게 감사드린다

좌측이 본지기자. 가운데가 비프 메가드라이브 부편집장(유타카씨)




# 수퍼 스타워즈

| 기종 | 항목 | 내용 | 항목 | 내용 | 항목 | 내용 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 슈퍼컴보이 | 현지 발매일 | 92/12/18 | 장르 | 액션 | 외국어 이해력 | 일본어 하 |
| | 제작사 | 루카스 | 용량 | 8M | 대상 연령 | 국교생 이상 |
| | 현지 발매가 | 8,800엔 | 기타 | | 게임 난이도 | © |

※1엔은 6.2원 입니다.

## 영화의 내용을 그대로

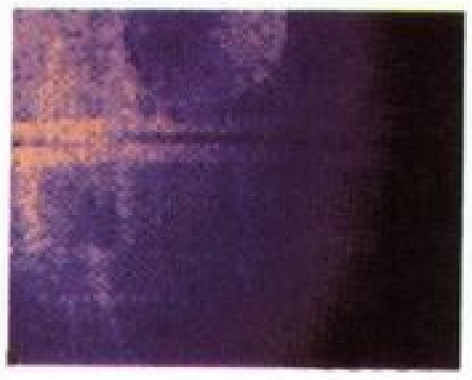
이 게임은 영화스타워즈I인 리터 오브 제다이의 내용과 완전히 같은 내용의 게임이다. 예전에 보았던 영화를 생각하며 게임을 즐기자.






## 스토리…

아주 오래된 이야기다…
제국군이 전쟁을 일으켜 은하계의 반이상을 차지했다.
그로부터 얼마후 자유혹성동맹군(반란군)이 전쟁에 개입했다.
적은 너무 막강해서 속수무책이었다.
그러던중 자유 혹성 동맹군(반란군)의 레이아공주가 적의 행성기지의 약점을 알아내서 돌아오던 중… 제국함대에 습격을 받는데…



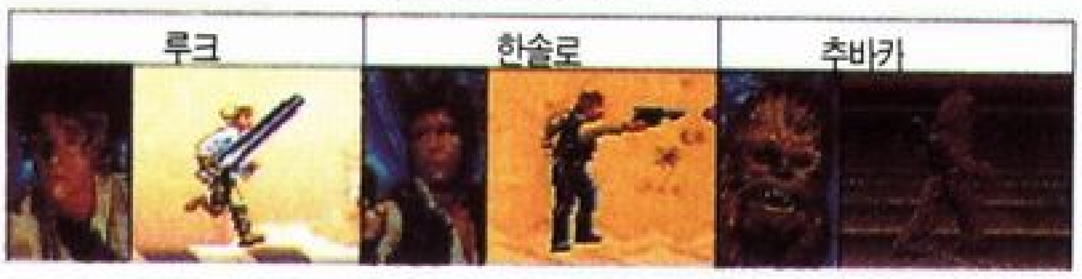
## 박력이 넘치는 사운드!!

슈퍼스타워즈를 해보면 음악이 박력있고 그래픽이 부드러운것을 단번에 느낄수 있다. 스케일있는 그래픽과 사운드를 느껴가며 게임을 즐기자.

### 패드조작

점프－B, 공격－Y, 슬라이딩－아래로, 대각선＋B, 높이점프－위＋B 무기선택－A, 화면위로이동－R, 화면아래로이동－L

### 플레이어 소개



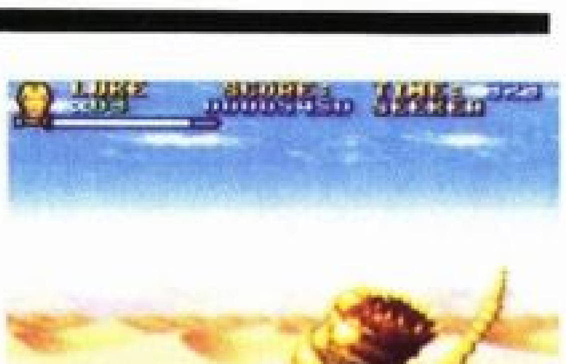

루크(LUKE) : 게임(영화)의 주인공이다 1스테이지 부터 4스테이지까지는 LUKE만 플레이 가능하다.
추바카(CHEBACCA) : 200살의 괴물이다. 위력은 누구보다 강하다. 5스테이지 부터 등장
한 솔로(HAN SOLO) : 추바카의 주인이다. 빠르고 강하다. 6스테이지 부터 등장

## 스테이지별 소개

### 1스테이지

바위에서 갑자기 튀어나오는 괴물과 날아다니는 괴물을 조심하자.






＊보스

만약 무기가 좋다면 어렵지 않다. 괴물이 등장할 위치를 속수로 가르쳐 준다. 미리 피해있다가 공격하자.

### 이동스테이지

확대 축소 회전 기능을 잘 살린 스테이지다.
적절하게 JETS를 이용하자.
자와스를 정해진 수만큼 물리친후 대형탱크로 향해 날아가자.







Jets를 타고 탱크로 날아가자!

## 2스테이지



대형탱크(SANDCRAWLER)에 도착했다.
대형탱크 안으로 들어가야 한다. 들어가기 위해서 고생 좀 할것이다.
들어가는 입구는 대형탱크 가장 위에 있다.

## 3스테이지

대형탱크 내부이다.
레이져문은 후퇴하다가 돌아서서 곧바로 슬라이딩하면 쉽게 피해 지나 갈수있다.
프레스기를 지나가는 것은 쉽지만 방심했다가는 굉장한 피해를 입는다.






보스로 가는 마지막 길목에 모래가 흐르는데 빠지면…

**＊보스**
굉장히 흉칙하게 생긴 보스다

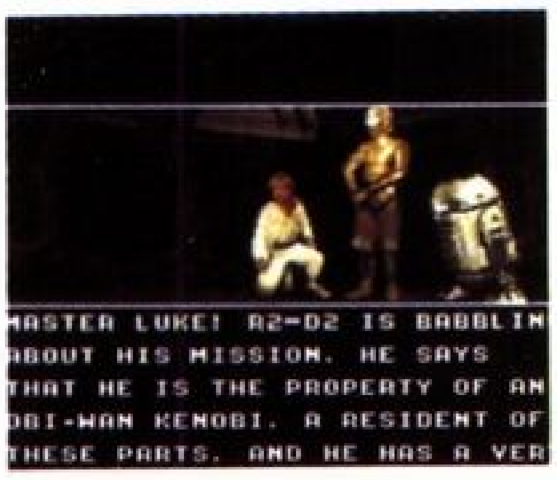


보스의 공격은 별로 무섭지 않지만 그 공격에 맞아서 모래로 떨어지면 끝장이다.

## 4스테이지

두꺼비가 나온다. 죽이기는 쉽지만 두꺼비가 죽고난 자리에 끈적거리는 물질이 남아서 이동에 상당한 불편을 주고 적에게 공격당하기 쉽다.
계곡에서 타이밍을 잘맞춰서 점프를 하자.
밴 케노비(BEN KENOBI)를 만난다. 칼(SABER)을 얻을 수 있다.








**＊보스**
손공격을 주로 하는 보스다. 손공격만 점프로 피하면 별로 어렵지 않다.
총공격보다는 칼 (SABER)로 공격하는것이 훨씬 수월하다.

## 이동스테이지

자와스가 늘어났다. 자와스가를 다 물리치면 모스 에이샐즈를 향해서 날아간다.

## 5스테이지

그래픽이나 사운드 캐럭터가 여전히 박진감 넘친다. 제국군이 처음 나온다. 추바카를 만나 동료가 된다.



## 6스테이지

이번 스테이지 부터는 플레이어를 선택할수 있다.
루크스카이워커(LUKE SKY WALKER)와 추바카(CHEBACCA)다.




술집이다. 추바카를 선택하는것이 유리하다.
이 스테이지의 음악은 이색적이다. (정말 우주의 부랑아가 된 기분…) 적들을 닥치는 대로 쳐부수자. 한솔로(HAN SOLO)도 동료로 맞이한다.



**＊보스**
보스 : 보스가 엄청 무섭게 생겼고 내구력도 강하다.



추바카를 선택해서 추방하자

## 7스테이지

모스 에이샐즈를 탈출해야 한다. 전반까지는 어렵지 않지만 중반부 부터는 상당히 어려워진다.
중간보스가 까다롭다. 중반부부터 조심해야 할 것이 많아진다. 시한폭탄.
대형기계팔.
레이져포등 이다.





**＊보스**
굉장히 어렵다. 보스몸체에 장착되어 있는 장갑을 모두 폭파한후에 공격해야 보스 에너지가 없어진다.



# 미키와 도널드
## 이상한 매직박스

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 수퍼알라딘보이 | 현지 발매일 | 92/12/18 | 장르 | 액션 | 화면 외국어 수준 | 일본어 하 |
| | 제작사 | 세가 | 용량 | 8M | 대상 연령 | 국교생 이상 |
| | 현지 발매가 | 6,800엔 | 기타 | 2인 동시 플레이 | 게임 난이도 | ABC ⒹEF |

**디즈니의 인기 캐릭터가 액션게임의 주인공. 수퍼알라딘보이에서는 표현이 어려운 화염빛을 효과적으로 사용했다. 이 작품에서는 2명이 미키와 도널드를 조정하는 협력 플레이를 할 수 있다.**

## 2인 협력 플레이가 가능한 액션게임

디즈니 캐릭터를 사용한 액션게임. 시간제한과 득점은 없고, 모두 5라운드를 클리어 하는 것이 게임의 목적. 2인 플레이도 가능하며, 2인 동시 플레이와 1인 플레이에서는 각각의 전용 스테이지도 있다. 1인 플레이로 즐길 때에도 미키와 도널드를 조작하면 스테이지의 내용이 변화한다.



디즈니의 캐릭터인 미키 마우스와 도널드 덕

### 미키들의 귀여운 액션

이 게임의 특징은 미키, 도널드의 액션과 표정이 자연스럽게 움직이는 것. 환상적인 그래픽도 아름답다. 미키, 도널드의 조작은 똑같으며 기본적인 동작으로 점프, 돌진, 웅크리기, 이밖에도 엎드려서 전진하기 등이 있다. 상대가 맞서오면 B버튼을 누른다. 그러면 미키(도널드)는 손수건을 펼치고 상대를 무기력한 작은 동물 등으로 변신시킨다. 이것이 평상시에 사용하는 주인공의 상대방 처치 마법이다.







▶점프하는 모습도 사랑스럽다. 비스듬히 날기도 할 수 있다

▲포복 전진하는 미키, 전진 중은 손수건을 흔드는 마법을 사용할 수 없다

◀손수건을 흔드는 것으로, 상대를 무기력한 작은 동물 등으로 변신시켜 버린다

### 두 사람의 협력이 중요하다

이 게임의 특징이라고 하면 뭐니뭐니해도 2인 동시 플레이. 미키와 도널드가 서로 돕지 않으면 전진할 수 없는 스테이지도 있다. 2인 동시 플레이로 협력하는 조작에는 상대방을 로프로 끌고, 상대방의 위에 올라타서 평소보다 높이 점프하는 것 등이 있다. 또한 두사람이 번갈아가며 웅크려서 광석차를 움직일 수도 있다. 두사람이 협력하지 않으면 아이템을 얻을 수 없는 곳도 있다.



미키의 위에 올라탄 도널드. 상대방의 위에 올라가서 혼자서는 미치지 않는 계단 위에 오를 수 있다



밧줄을 사용해서 도널드를 끌어올리는 미키. A버튼을 누르면 자동적으로 상대방을 끌어 올린다



통로에 걸려버린 도널드를 잡아당기는 미키. 좁은 통로에서는 엉덩이가 큰 도널드는 통과할 수 없다



광석차에 탄 미키와 도널드. 마루바닥이 무너져 내릴 것 같다. 광석차는 미키와 도널드가 번갈아 가며, 방향버튼의 밑을 누름으로써 전진하게 된다

# 마법사가 된 2인이 모험하는 마법의 세계

마법사가 된 미키와 도널드는 마법연습을 하고 있었다. 그러던 어느날 도널드는 엉뚱한 곳에서 마법 상자를 발견하게 된다. 그리고 마법 상자안을 들여다 본 순간 마법의 세계로 빠져버린다. 이를 목격한 미키는 함께 도널드의 뒤를 쫓는다. 다시 현재의 세계로 돌아오기 위해서는 마법 세계의 보스를 물리치는 수 밖에 다른 방도가 없다.

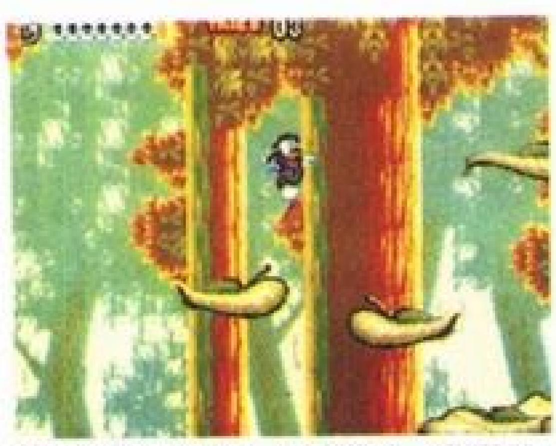

아름답고 즐거운 스테이지도 있다. 구름으로 만들어진 피아노.

## 1라운드 빛속에서 펼쳐지는 이상한 숲

처음 라운드는 숲속이다. 최초로 시작하는 스테이지는 그다지 어려운 액션은 필요하지 않으므로, 충분한 연습을 하자. 두 번째 스테이지부터 도널드와 미키가 길을 달리한다. 미키는 괴상한 꽃이 피는 숲으로, 도널드는 마른 잎이 날리는 숲으로, 두사람이 행동을 같이 할 때는 지하 갱도로 진행한다. 마지막 스테이지는 거미집을 건넌다. 이때의 보스는 6개의 발이 달린 커다란 거미이다.

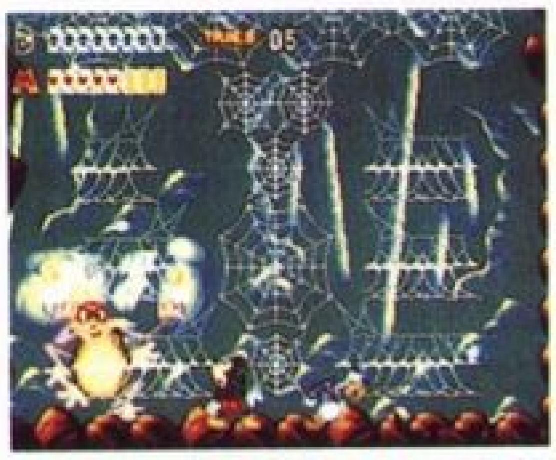

널뛰목으로 큰 점프를! 주머니에 들어있는 아이템이 보인다


정해진 꽃위에 점프하면, 꽃잎이 계단처럼 펼쳐진다


거미집이 쳐있는 스테이지. 아이쿠~ 떨어지겠네. 올라타면 구멍이 나는 거미집도 있다


이 곳은 도널드의 스테이지. 점프해서 잎새를 건너뛰어 건너라


1 라운드의 보스이다. 그렇게 위협적이지는 않고 다가올 뿐이다


거미집의 뒷쪽에 있을 때에는 도널드의 마법은 듣지 않는다. 제법 여유가 있는 표정을 읽을 수 있다.

## 2라운드 융단에 올라타서 넓은 하늘로…

1라운드에서 익힌 특수마법을 사용해서 하늘을 나는 융단을 타고 공중유영을 해보자. C버튼을 연속 누르면 융단이 높이 뜬다. 그리고 하늘과 물속에서 특수마법을 사용하고 있을 때에는 상대를 변신시키려는 마법은 먹혀들지 않는다. 2번째 스테이지는 지상이다. 미키는 천둥번개가 치는 산으로, 도널드는 지하수로로, 두명의 캐릭터가 행동을 같이할 때는 바위산으로 전진한다. 마지막 스테이지는 구름 산이다.


융단에 타고있을 때는 상대방을 처치할 수 있는 마법은 사용할 수 없다.


우와! 천둥번개가 치면 화면의 불덩이와 같은 상대가 갑자기 나타난다.


천정이 내려앉고 있다. 우왕좌왕하면 깔려죽는다


2라운드 보스. 중앙의 원반이 회전하고, 그때마다 공룡이 출현한다


마법사처럼 구름에서 구름으로 뛰어다닌다. 얼굴이 그려져 있는 구름위에 올라타면 옆으로 이동한다.


공룡은 모두 6마리가 나타난다

## 3라운드 조개와 산호에 둘러싸인 바다 세계

3라운드는 특수마법을 사용해서 수중으로 들어간다. 수중에서는 C버튼을 연속으로 누르면 위로 떠오른다. 2스테이지에서 미키를 조작했을 때와 2인 동시 플레이를 할때는 신전으로 들어가지만, 도널드를 조작했을 때는 지상의 섬을 건너간다. 마지막은 난파선이 무대이다.



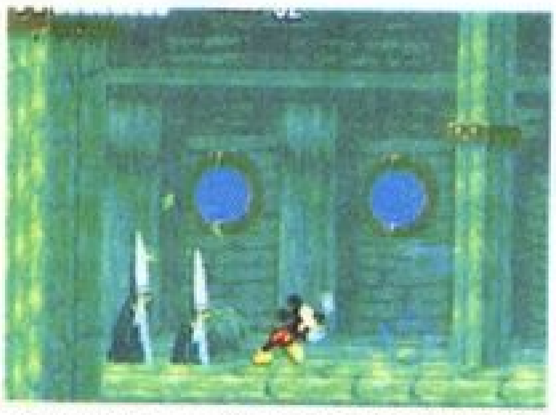
2인 동시 플레이 경우, 한쪽이 가라앉을때 도와주지 않으면 안된다



2인 동시 플레이에서 나오는 승강기. 조작은 필요없고 타기만 하면 자동으로 움직인다



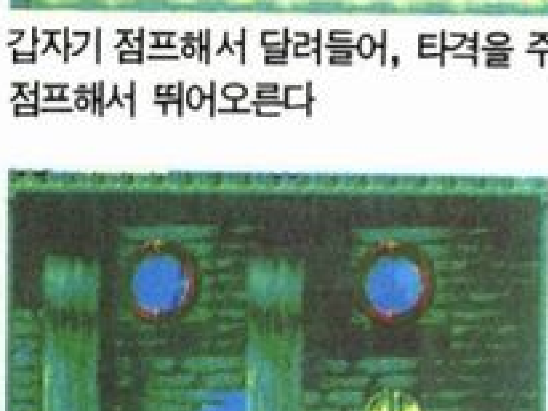
천정에서 돌이 떨어져, 충격을 받았을 때의 얼굴은 처참하다. 또한 화면에 보이는 암모나이트(옛날 화석의 일종)는 상대가 변신하고 나서의 모습이다!



아무런 예고도 없이 판자 밑에서 튀어 날아드는 톱상어. 상대하기 귀찮은 애물단지중 하나이다




갑자기 점프해서 달려들어, 타격을 주려고 한다. 점프해서 뛰어오른다



상어가 좌우로 미친듯이 왔다갔다 한다. 깡총깡총 뛰면서 손수건으로 마법을 사용하면 상어는 무용지물이 된다



그 뒤 잠시 동안은 판자밑에 숨어들어, 등 지느러미 만을 보이고 다시 왔다갔다 한다. 이때는 충격을 받지 않는다

## 4라운드 여러가지 물건들이 놓여진 선반

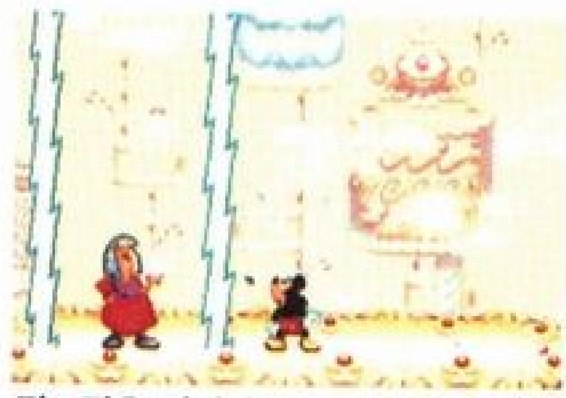
4라운드는 집안에서 벌어지는 내용이다. 1스테이지는 선반위에서 펼쳐지는 게임. 평소 아무런 생각없이 접해왔던 연필과 콤파스 등이 공격해온다. 스테이지 구성이 조금 색다르게 구성되어 있다. 스테이지 안에 또다른 스테이지가 들어있는 것 같은 느낌이 든다. 구체적으로 1스테이지의 선반위에 있는 상자에 들어가면 다음 스테이지가 되고, 또 1스테이지의 원래의 상자로 돌아와서 앞으로 진행된다는 구조로 되어 있는 것이다.



상자에서 다음 상자로 순간적으로 이동하는 특수마법. 4라운드는 순간이동을 함으로써 상상할 수 없는 곳으로 가는 경우가 많다.



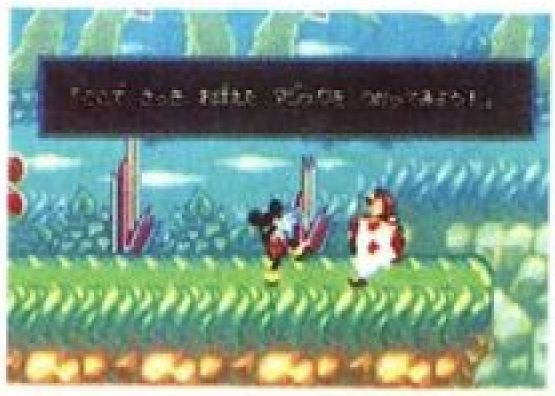

보스이다. 처음에는 공중을 왔다갔다 하지만, 한번 지상으로 내려오게 되면 번개와 불덩이를 사용해서 공격해 온다



접근전을 벌이려고 하면 번개로 방어를 하고, 거리를 두고 있으면 두종류의 불덩이를 사용해서 미키와 도널드를 정면 공격해온다

## 5라운드 숲 건너편에 성이…

1스테이지는 트럼프의 모습을 한 캐릭터가 등장한다. 1스테이지에서 익힌 특수마법을 사용하면 트럼프 캐릭터를 다리로 사용, 계곡과 벼랑을 건널 수 가 있다. 2스테이지는 성으로 진격한다. 미키는 바닥이 움직이는 방으로, 도널드는 바닥의 밑이 꺼지는 방으로 들어간다. 미키와 도널드가 행동을 같이해서 목적지에 도달하면 이상한 문이 있다. 안에 들어가면 앞의 라운드로 돌아간다. 이 문은 6개가 있는데, 들어가는 문에 따라서 다음 라운드로의 전진이 결정된다. 그리고 미키와 도널드는 최후의 보스를 만나게 된다.







▲트럼프 모습을 한 캐릭터가 벼랑끝에 서있으면 미키가 아라카잠이라고 주문을 외운다. 그러면 다리가 생긴다

▲미키는 커튼의 반대측에 있다. 그림자만이 커튼에 비치고 있을 뿐이다

◀이 곳에서는 바닥이 왼쪽으로 계속 움직이기 때문에 마음대로 움직일 수 없다. 뒤에서 공격해오는 캐릭터도 있다



# 열혈격투전설

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 패 | 현지 발매일 | 92/12/23 | 장르 | 액션 | 화면 외국어 수준 | 일본어 하 |
| 미 | 제작사 | 테크노스 저팬 | 용량 | 4M | 대상 연령 | 국교생 이상 |
| 컴 | 현지 발매가 | 6,500엔 | 기타 | 2인 대전 | 게임 난이도 | ABC ⒹEF |

## '쿠니오'와 '자신'과의 콤비플레이

게임 유저에게는 항상 익숙해져있는 격투 액션 게임『열혈』시리즈의 최신작이 지난달 발매되었다.

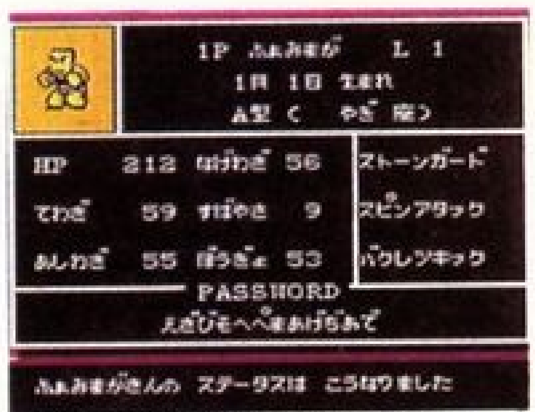
돗지볼과 시대극, 그리고 운동회를 통해 폭넓게 활약해온 '쿠니오군'이 이번은 옛날 정의의 불량배로 돌아와 활약하는 액션게임.

그렇지만 이번의 주인공은 '쿠니오'도 '열혈고교'도 아니다! 주인공은 당신 자신인 것이다!!

싸움이 벌어지는 격투장은 8개가 준비되어 있다. 각각의 격투장에는 가공할만한 장치가 되어있기 때문에, 잘 이용해 '가장 강한 남자'가 되는 것이다.

또 여느 때와 조금 틀린 점은 싸울 상대가 「쿠니오」와 「리끼」등 언제나 같은 동료이지만, 조작하는 것은 「자신」. 결국 『열혈』 즉, 격투의 세계에 들어가, 다른 멤버와 조를 짠 후, 2대 2로 격투기를 펼치는 것이다.

2인으로 협력해서 싸우자!




이름 등으로 상태가 결정된다



동료를 어깨에 메고 공격!

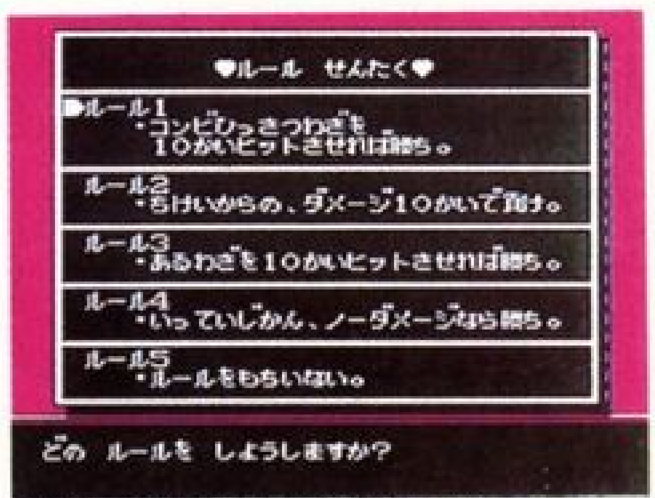


최대 4명까지 동시플레이가 가능하다

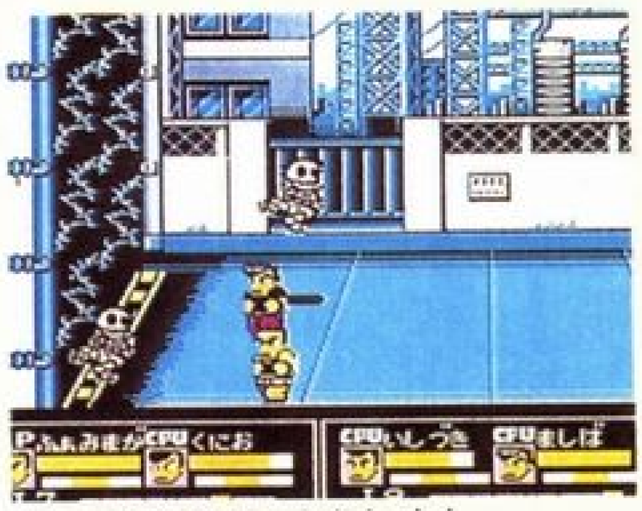
승리의 함성



상대를 해치운 후 승리 포즈!



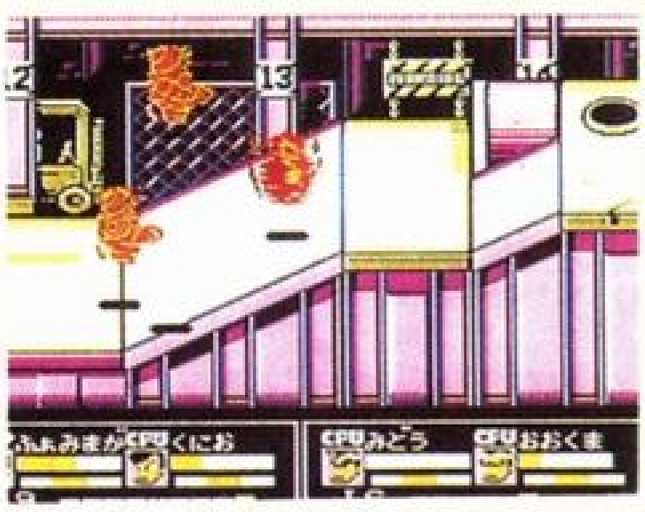

5종류 중에서 마음에 드는 룰을…



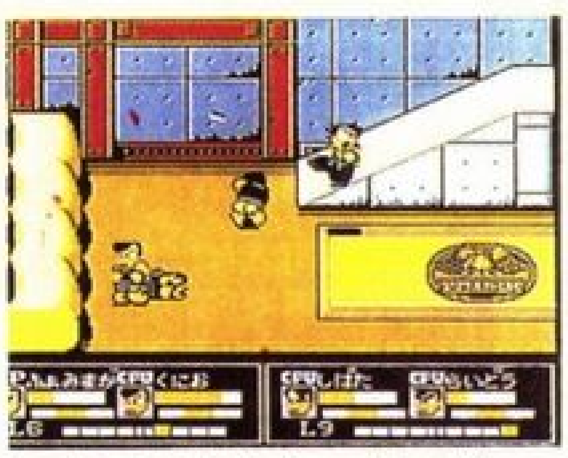
룰로 전투방법도 바뀌어 진다

## 새로운 요소가 가득

자기의 동료는 1인으로 플레이하는 경우 컴퓨터가 조작한다. 이 컴퓨터 캐릭터에는 '동료의식'이라는 파라미터가 있다. 이 수치는 최초로 입력하는 자기 캐릭터의 혈액형에 의해 결정되고, 높으면 협력적으로 되고, 낮으면 반대로 마치 상대와 같이 공격해오기도 한다.



필살기는 캐릭터에 의해 다르다

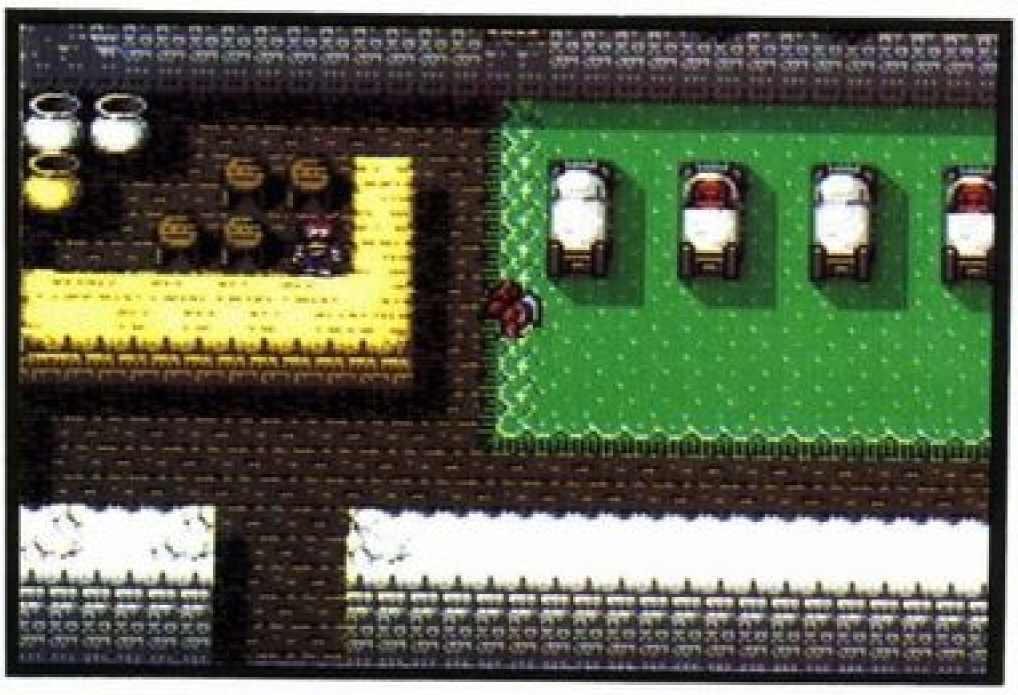


공격과 기술의 수가 크게 늘었다

필살!스핀어테

최대 3개까지 사용할 수 있는 필살기는 강력한 파괴력을 갖는다





# 레드 아리마 II

## 마계촌의 인기 연속작

| 패미컴 | 현지 발매일 | 92/7/17 | 장르 | 액션 | 화면 외국어 수준 | 일본어 중 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 제작사 | 캡콤 | 용량 | 2M | 대상 연령 | 국교생 이 상 |
| | 현지 발매가 | 5,800엔 | 기타 | 카트리지 | 게임 난이도 | AB© DEF |

## 레드 아리마의 정체

'레드 아리마'가 처음 등장한 게임은 불후의 명작 '마계촌'에서 마왕의 심복 부하로서 주인공 '아서'를 끈질기게 괴롭히고 마왕의 명령에 의해 공주를 납치해 간 악역으로 시작됐다. 악마와 새를 합쳐놓은 듯한 겉 모양이 매우 인상적이어서 지금까지 많은 게임 유저에게 기억에남는 캐릭터가 되었다.

이 게임에서는 악역이 아닌 주인공으로 등장하는데 마계촌 시리즈에서 등장했던 마왕과 그의 부하들이 모두 출현하여 그들과 싸우게 된다.

이들과 싸우는 '레드 아리마'는 과연 선인가? 아니면 악인가?

## 게임소개

이 게임은 '이스'와 비슷한 액션+롤플레잉 게임이다. 대화와 게임흐름은 롤플레잉이지만 아이템을 얻는다거나, 보스와 싸울 때는 정통 액션이다하지만 액션을 하기 위해서는 먼저 많은 사람(마귀)들과 대화를 하고 비밀을 밝혀야만 한다. 액션+롤플레잉이지만 다른 롤플레잉 못지 않게 일본어가 필요하다.

이 시리즈의 특징은, 뭐니뭐니해도 독특한 액션물이라는 점. 공중을 이동하는 호바링과, 벽을 타올라가는 헬크라임이라는 기술을 구사해, 계속해서 난관을 돌파해 가자!

## 게임의 형식

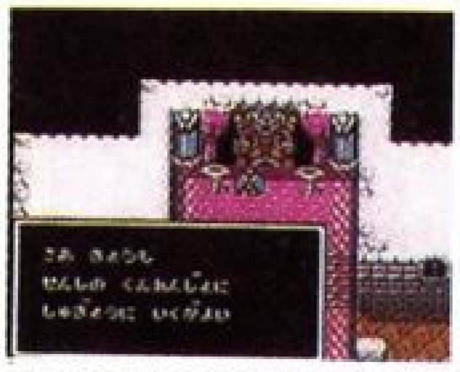
게임은 롤플레잉 형식으로 진행해가고, 요소요소에서 액션모드로 돌입한다. 그리고, 이곳에서 주어지는 과제를 클리어하면 스토리가 진행되는 것이다.

이때 새로운 마력(마법과 같은 것)을 손에 넣을 때도 있다. 또, 레드아리마 자신도 게임을 진행시킴에 따라 성장한다. 성장하면 점프력이 오르기도 하고, 호바링할 수도 있는 시간이 길게 되기도 한다.

## 컨트롤러 조작법

**RPG모드**

게임의 스토리가 진행되어 가는 것이, 이 RPG모드이다. 이야기는 마계에 있는 에틀리아라는 마을에서 시작된다. 마을을 걸어가 건물 속으로 들어가면, 마을의 사람들과 이야기를 하면서 RPG 그 자체를 느낀다. 그렇지만, 이벤트가 있는 장소까지 도착하면, 장면이 전환하여, 액션모드에 돌입한다. 그리고, 멋지게 액션모드를 클리어하면, 재차 RPG모드가 시작된다.



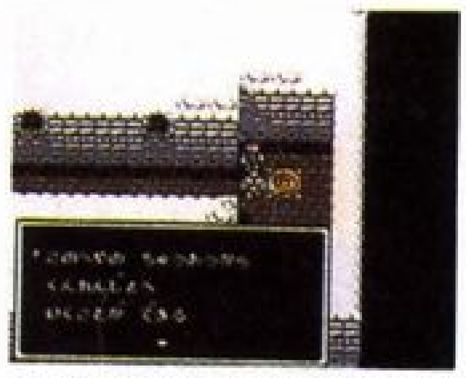
오늘도 훈련에 적극적인 레드아리마. 정면에 있는 것은 마왕인 모록크이다



즉시 힌트를 주는 마을 사람. 곧 우측에 있는 것이 목적한 훈련장



훈련장에 들어가면, 안내원같이 보이는 사람이 있다. 침대에서는 누가 자고 있다

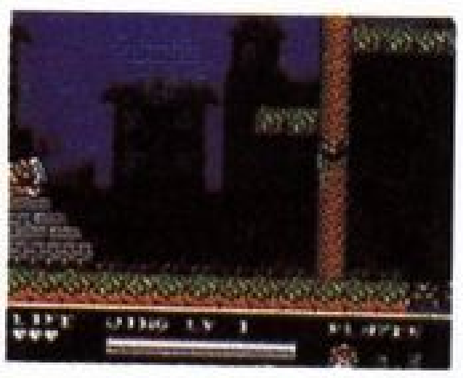


안내받은 채로 우측의 방에 와보았다. 우측에 있는 소용돌이 속에 들어오자……

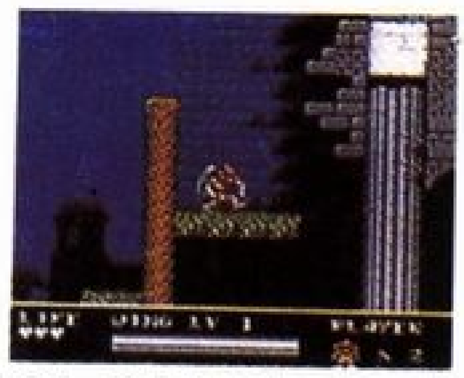
*** RPG 모드에서**

방향키 : 지도상에서 이동, 아이템, 마법 고르기
스타트버튼 : 커맨드를 불러온다.
A버튼 : 이야기, 메시지 넘기기
B버튼:메시지 넘기기

**액션 모드**



훈련장에 있던 소용돌이에 닿자, 돌연 액션신이 된다



눈앞에 있는 항아리를 얻으면 스테이지 클리어, 여기까지오면 이제 안심



◀ 오른쪽 위의 블록에 달라붙을 수도 있다. 우선 윗쪽을 향하자

그럼 이제는 기다리고 기다렸던 액션모드의 시작이다. 이 모드의 목적은, 그때 그때에 의해 여러가지로 달라진다. 즉, 자코를 쫓아버리고 보스를 무찌르는 것만이 목적이 아니다. 예를들면, 아이템을 얻으러 가는 것으로 끝이 나는 스테이지가 있기도 하다. 단지, 액션모드를 클리어를 할 수 없는 한은 스토리는 진행하지 않는다.

### * 액션모드에서

방향키 : 레드 아리마의 방향설정
스타트버튼 : 게임을 일시 정지. 무기바꿈
A버튼 : 점프, 벽에 붙음
A버튼+A버튼 : A를 2번 누르면 공중에서 약간 떠있는다. 단, A를 한번 누른 다음 조금 뒤에 다시 눌러야 한다.
B버튼 : 적을 공격

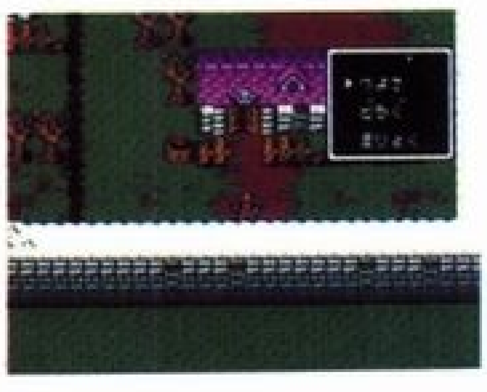
## 게임시작

1. 타이틀 화면이 나타날때 스타트를 누르면 게임시작과 패스워드 입력이 나타난다. 스타트는 처음부터 게임을 시작하게 되고 패스워드는 전에 하던 게임의 패스워드를 적어 그 부분부터 다시 시작하게 된다.



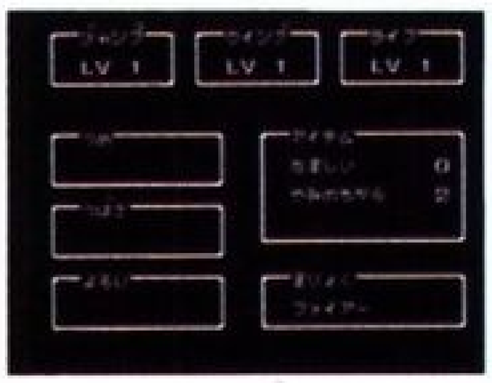

2. 마왕과 대화하는 레드 아리마
**대화내용:잘 돌아왔다. 레드 아리마!**





현재 아리마의 상태를 나타낸다.

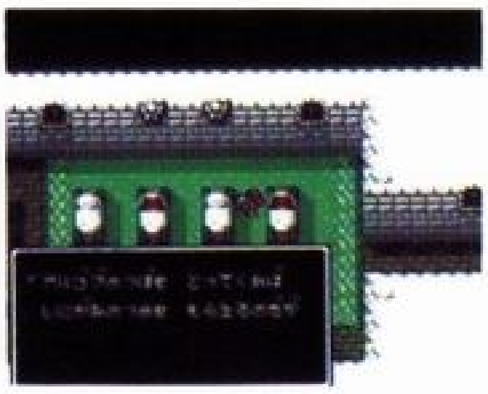
4. 1) ジャンプ : 점프 레벨
2) ウイング : 날개 레벨
3) ライフ : 생명 레벨
4) アイテム : 아이템
5) まりょく : 마법
6) つゆ : 아리마가 착용하고 있는 발톱을 가리킴
7) つばさ : 아리마가 착용하고 있는 날개를 가리킴
8) よそい : 아리마가 착용하고 있는 갑옷을 가리킴



5. 마왕이 있는 집에서 나와 오른쪽에 있는 여관으로 들어간다.



6. 여관에 있는 사람과 이야기를 하면 '아르고브의 영혼'이라는 것을 찾으라고 말한다. 여관의 오른쪽으로 가면 아르고브의 영혼을 찾을 수 있는 곳의 입구가 있다.



7. 중간 중간 있는 벽돌을 이용해서 조금씩 위 쪽으로 올라 가라



8. 하늘 중간에 자리 잡고있는 아르고브의 영혼

아르고브의 영혼을 손에 넣으면 입구로 돌아가는데 입구에 서있던 사람이 무사했냐고 물으면서 왕에게 가라고 하면서 사라진다. 여관 쪽으로 가면 누워있던 미라와 여관주인이 모두 사라지고 없다. 도대체 이들은 왜 없어졌으며 어디로 갔을까? 의문을 가지고 여관 밖으로 나가는데…



9. 아리마는 왕에게 가기위해 길을 들어 섰다. 이곳은 액션으로 통과.



10. 이 게임에서는 호리병이 돈 역할을 하므로 많이 모아야 한다. 몇몇 적들이 지키고 있는 호리병을 강탈(?)하자.



11. 용의 모습을 하고 있는 악마. 배 속에 있는 입에서 불을 쏜다. 벽돌 위로 올라가서 공격하자. 매우 쉽게 무너진다.



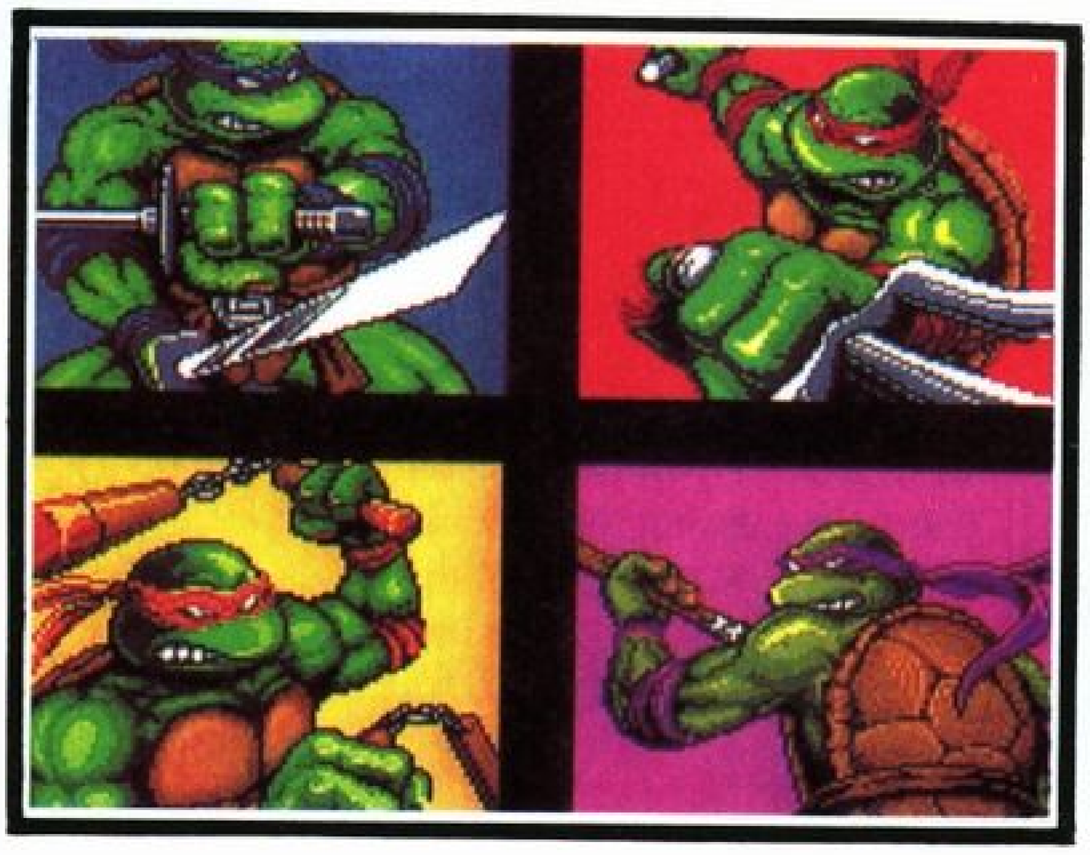
드래곤을 죽이면 마왕 앞으로 가게된다. 과연 아리마는 자신의 목표를 이룰수 있을까?

## 잠깐만

이야호! 신난다. 나도 드디어 매스컴을 타게 됐다. 한마디요? 저는 할 말이 많아서 한마디 더로 해주세요. 해주신다고요. 할께요. (시작)많이 찾는 게임이요? 진여신전생이죠. 그런데 게임이 RPG이고 일본말을 알아야 진행할 수 있기때문에 게임 매니아들이 구입할 때, 망설이는 것 같아요. 왜 게임매장에서 일하느냐고요? 먹고살. 아니… 게임이 좋아서 보람을 갖고 일하고 있어요. 두마디 했다고 이젠 그만이요?. 아쿠~.



게임 1번지에서 일하고 있는 김정훈 (만 21세)



# T.M.N.T
## 돌아온 슈레더

| 수퍼알라딘보이 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 현 지 발매일 | 92/12/22 | 장르 | 액션 | 화면 외국어 수 준 | 일본어 하 |
| | 제작사 | 코나미 | 용량 | 8M | 대 상 연 령 | 국교생 이 상 |
| | 현 지 발매가 | 6,800엔 | 기타 | 2인 동시 플레이 | 게 임 난이도 | ABC ⒹEF |

코나미 참가의 제1탄은「T.M.N.T」를 소재로 한 격투액션 게임이다. 다른 기종과 업무용으로 호평을 받고있는 이 시리즈가 드디어 메가드라이브에 이식됐다.

## 화려한 기술을 가지고 거북이 닌자들이 등장 !

코나미의 처음 메가드라이브 게임이 된 이 작품은 격투 액션 게임. 흐르는 것 같은 스피드가 있는 연속공격과 호쾌한 필살기가 매력적이다. 플레이어 캐릭터는 4종류가 있고, 자유로운 선택도 가능하다. 마지막에는 원작 그대로의 장면이 나온다.



시작의 한 장면. 조금 무서운 느낌도 들지만…

### 플레이어 캐릭터는 4인에서 선택



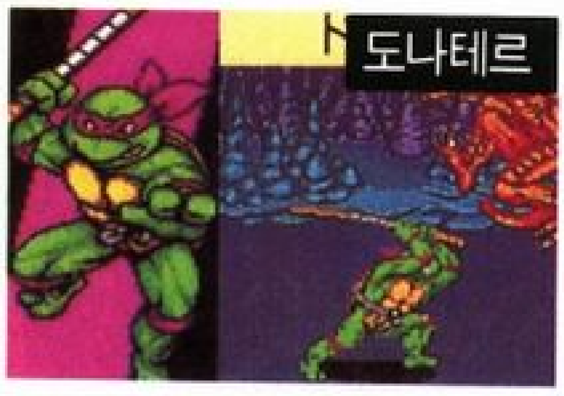

공격거리도 이동속도도 평균. 묘하게 생긴 일본도가 무기이다.




이동속도는 최고이다. 무기는 창으로 공격거리가 대단히 짧다.




능력은 레오나르도와 거의 같다. 무기는 쌍절권을 사용한다.




봉을 무기로 해서 싸운다. 공격거리는 길지만 이동속도는 느리다.

### 악에 도전을 하는 정의의 거북이 닌자들…

플레이어는 게임이 시작될 때 4명의 캐릭터 중 1명을 선택한다. 캐릭터에게는 각각「이동속도」,「공격범위」등의 설정이 있고, 어느 캐릭터도 각각의 특징을 갖고 있다. 또한 사용되는 기술은 모두 같지만, 캐릭터에 따라서 포즈형태가 다르다.




플레이어 캐릭터의 선택화면. 얼굴은 모두 같지만, 능력은 각각 다르다

### 다채로운 기술로 화려하게 사용하라 !

이 게임에서는 공격, 점프, 타이밍의 3종류 버튼이 있고, 누르는 순서와 조합에 따라서 여러가지의 기술을 반복해서 사용할 수 있다. 그리고 점프와 같은 기술은 점프의 높이 등에 의해서 기술을 변화하는 것도 가능하다.
대표적인 기술에 대해 알아보자.




◄ 적을 잡아서 땅에 내던지는 기술. 주위의 적에게도 충격을 준다




점프하면서 공격하는 기술. 점프의 높이에 따라서 기술이 4종류로 변화 !



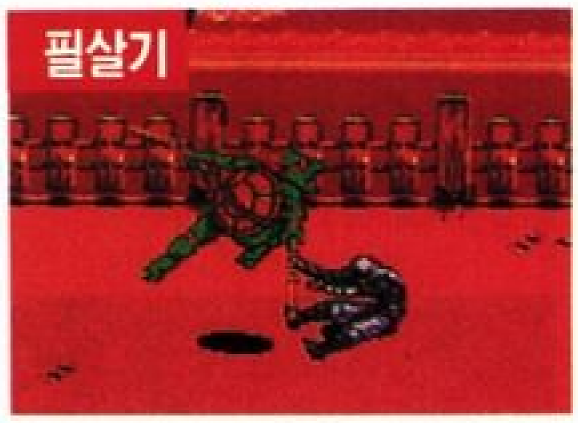

달리면서 사용할 수 있는 기술. <사진>은 슬라이딩 킥 !




적에게 연속으로 공격하면, 마지막에 이 기술이 나온다




파워 비자 아이템을 얻으면 사용할 수 있다. 강력한 공격이다!




1회만 사용해도 체력이 소모되는 기술. 체력이 떨어지면 사용할 수 없다

## 뉴욕거리를 슈레더로부터 돌려받아라!

이 게임의 목적은 슈레더가 빼앗은 뉴욕거리를 되찾는 것이다. 거북이 닌자들이 싸우는 것은 모두 5 스테이지. 각 스테지는 3개의 에리어로 나뉘어져 있고, 마지막 에리어에 보스가 기다리고 있다. 강제 스크롤(진행 화면)과 고정화면등 화면구성이 다채롭다.



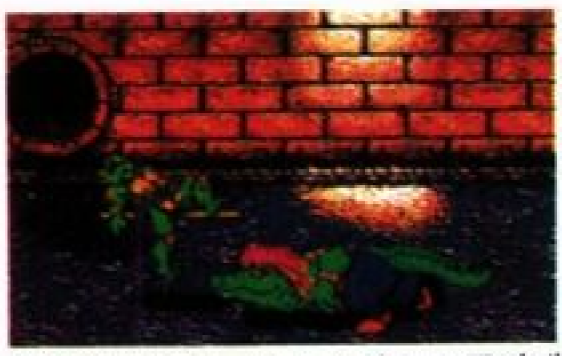
뉴욕거리를 빼앗은 슈레더. 근육이 기분 나쁠 정도이다

### 1. 뉴욕 시

시작 지점은 닌자 거북이의 비밀기지에 있는 하수구. 바로 눈앞에 있는 파이프의 배경은 두 종류 스크롤로 깊이감을 느끼게 해준다. 후반에는 싸움의 장소를 시가지로 옮긴다. 그리고 맨홀에서 하수구로. 여기에는 악어와 같은 레저헤드가 등장한다.



시작 지점은 하수구. 닌자 거북이의 본거지이다. 냄새가 지독한 것 같다



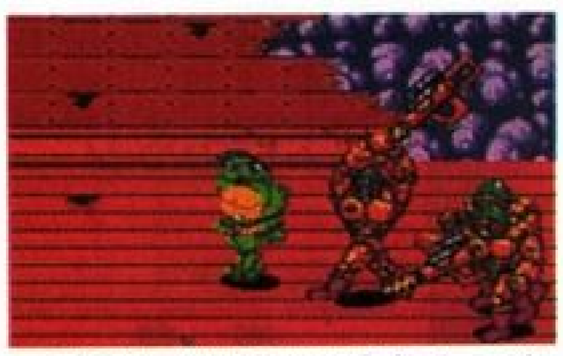
보스 레저헤드. 빠른 스피드로 공격해온다

### 2. 미스테리의 유령선

스테이지의 처음에는 제트 스키에 타서 강제 스크롤(진행 화면)로 전개된다. 중반 유령선에서의 싸움은 스톤 윌리어가 가는 길을 막는다. 후반의 에리어(지역)는 동굴. 보스는 코뿔소인 뮤턴이다.



처음의 강제 스크롤. 고속 스크롤이 기분은 좋지만, 장애물에 부딪히면…



스톤 윌리어에 잡혀서 빙빙도는 모습. 와~ 어지럽다



이 스테이지의 보스. 태클 이외에도 머신 건으로 공격해온다

### 3. 일본식 정원

이 스테이지는 일본정원과 닌자의 저택을 무대로 싸움 장소가 계속 넓어져 간다. 도중에 이상한 광선을 발사하는 꼭두각시 갑옷을 만나기도 하고 여러가지의 줄이 메달려 있는 천정을 볼 수도 있다. 높은 점프를 할 수 없다.

이상한 광선에 맞으면 이렇게 된다. 거북이의 등도 이렇게 되는 것일까?

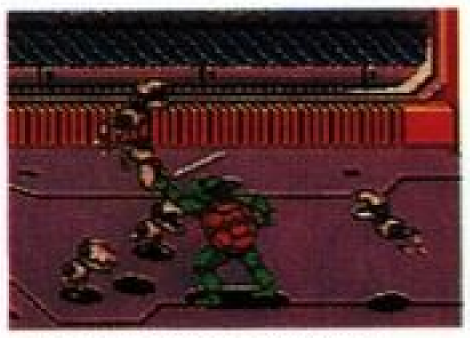


천정 위에 줄이 메달려 있는 것이 마음에 걸리지만, 떨어지지는 않는다.



### 4. 비밀기지

마지막 스테이지인 슈레더의 비밀기지. 유리창을 부수고 출현한다. 개의 모습을 한 로보트가 아주 강하다. 주어진 일정시간 밖에 없다. 공격을 먼저 해야 한다. 후반에는 엘리베이터에서 싸운다. 각 층에 정지할 때마다 적이 나타난다.



좀처럼 떨어지지 않는다



철공으로 찌그러진 장면이다




## 지구 지역의 패권을 차지하자!!

# SD건담 가차폰 전사5

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 패 | 현지 발매일 | 92/12/22 | 장르 | 시뮬레이션 | 외국어화면 | 일본어 하 |
| 미 | 제작사 | 유타카 | 용량 | 2M+64K RAM | 대상 연령 | 국교생 이상 |
| 컴 | 현지 발매가 | 6,800엔 | 기타 | 카드리지 | 게임 난이도 | AB© DEF |

## 시리즈 최대 규모의 전략 시뮬레이션

이번의 가차폰전사는 지금까지는 없었던 대규모 전략을 재현했다. 먼저, 맵의 범위가 넓어졌으며, 지구권이라는 건담 세계의 중요 전투장인 달(月) 궤도 주변을 도시마다 구분하는 구역 제도를 재현하고 있다.







에리어(구역) 제도 채택의 맵은 우주와 지구를 각 한장으로, 건담 세계 전체를 망라하고 있다

### 모든 국가를 합쳐나간다

게임의 내용을 한마디로 말하면, 국가를 침략해 합쳐가는 전투이다. 하나의 도시가 하나의 구역인 에리어 제도의 맵위에서 몇개의 지역을 지배하에 놓을 수 있을까? 아군이 전멸하지 않도록 신경을 쓰면서 최대 4명의 플레이어로 서로 싸우는 것이다.



10종류의 시나리오 외에, 초기 설정이 자동적으로 제어되는 자유 시나리오도 있다



최대 4명까지 플레이가 가능. 설정의 조합은 2만 이상이다!

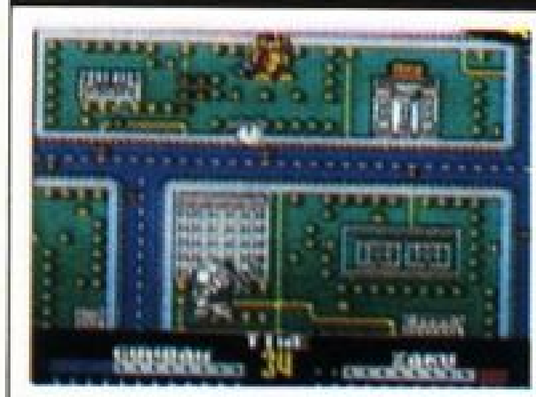


각 지역을 점령하고, 제일 많은 수의 지역을 차지한 자가 승리를 한다

### 전략급이란?

시뮬레이션 게임의 규모를 나타내는 말로, 전술급, 작전급, 전략급이라는 것이 있다. 이것은 하나의 코마(혜성 머리부의 핵을 둘러싸는 부분)가 몇개의 물건을 나타내는데 사용하는 말이다. 예를들면, 가차폰2탄에서 한 코마는 모빌슈츠 1대이기 때문에 전술급, 가차폰3탄과 가차폰4탄은 1코마가 4~5대이기 때문에, 작전급이라고 한다. 최신작 5탄는 한 코마가 240 이상이다. 최대 규모의 전략급인 것이다.

전술급



가차폰 전사2

플레이어의 입장은 파일롯트와 MS부대의 대장이다

작전급



가차폰 전사3

대수가 많아지면, 플레이어는 뛰어난 함장이다

전략급



가차폰 전사5

이번은 국가원수 급이다. 이보다 뛰어난 놈은 없다

## 지금까지의 시리즈와는 전혀 다른 시스템 채택

### 4개의 부대를 지휘

지금까지의 시스템과는 다른 전략급 시뮬레이션인, 가차폰 전사5의 구성에 대해 1탄을 생각하면서 알아 보자

한 사람의 플레이어가 가질 수 있는 부대수는 최대 4개까지의 부대. 한 코마, 한 부대에 결코 많지 않은 전력을 어떻게 사용할까가 최대 포인트이다.

**1코마=1부대**



삼각마크 하나가 1부대의 표시


참가 대수는 많지만, 최대 4개의 부대까지 모아 행동할 수 있다

### 개발과 생산

가장 먼저 플레이어가 할 수 있는 것이 개발과 생산이다. 개발은 기술력을 높여 고성능의 기체를 생산할 수 있도록 하는 일이다.

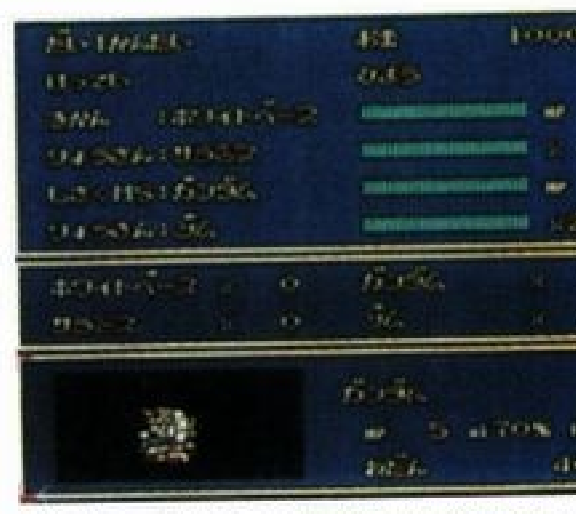
생산은 각 부대에 전함과 미사일을 준비하고 배분하는 일이다. 부대마다 생산을 하고, 부대가 있는 장소가 아군의 도시라고 하면, 어디에서든지 생산을 할 수 있다.

**한개 부대의 구성**

| | |
|---|---|
| 시험작 MS | 1대 |
| 양산 MS | 최대 200대 |
| 양산전함 | 최대 40척 |
| 기함 | 1척 |

4종류의 유니트가 항상 최대 대수로 행동하는 것이 가장 이상적인 것이지만…


기술력은 전함과 미사일로 별도로 나누어 놓지 않으면 안된다


생산은 아군의 구역에서 각 부대마다 실행을 한다

### 도시간의 이동

생산이 끝나 전력이 갖추어진다면 부대를 이동시키자. 각 부대는 한번의 턴(화면)으로 현재 지역 옆의 구역까지 이동할 수 있고, 화면 좌측 밑 메뉴에 표시된 중에서 행선지를 결정한다.

이동지가 중립지나 적군 구역인 경우는 도시 공략전이 되고, 적의 부대가 있는 경우에는 함대전이 된다.



행선지를 결정하면, 그 부대의 시범 함선이 이동을 시작한다

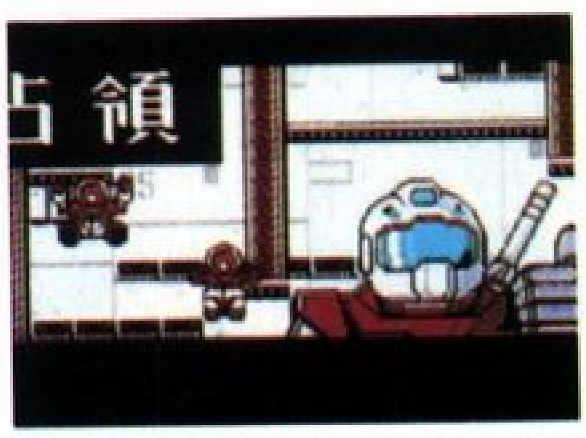

항공 루트를 연결하고 있는 구역이 메뉴에 표시된다


물품의 지원과 방어가 포인트이다

**참고로 도시의 데이타를**

### 도시를 점령

아군 지역 이외의 곳을 이동한 경우에는 자동적으로 도시 공략전으로 들어간다. 각 도시에는 각각 방어력이 있고, 부대의 공격에 의해 방어력이 0이되면 점령당한다. 방어력이 0이기 때문에 방어 예산을 빌려 방어력을 회복시키고, 적 침입의 대비를 잊어서는 안된다.


도시의 방어력을 0으로 할 수 있다면 그 도시는 이미 자신의 것이다


점령을 한 다음 방위예산을 사용해 방 위력을 올리도록 !

**방어도 잊지 말도록 !**



## 드래곤 볼Z－III
# 천하 제일 무도회

| 패밀리 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 발매일 | 92.12.29 | 장르 | 액션 | 화면외국어 수준 | 일본어 중 |
| | 제작사 | 반다이 | 용량 | 2M | 대상 년령 | 국교생 이상 |
| | 발매가 | 7,800엔 | 기타 | 「데이타크」 시스템 첨부 | 게임 난이도 | AB©DEF |

## 「바코드」의 데이타로 대전을 벌일 수 있는 패밀리의 신시스템「데이타크」 등장!!

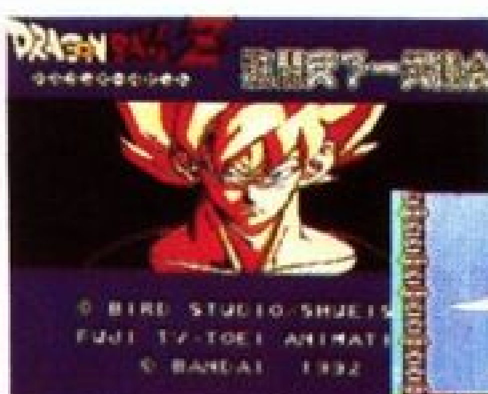
현재 일본 학생들 사이에서 대인기를 얻고 있는 「바코드 게임」과 패밀리 게임을 혼합한 시스템이 바로 이 「데이타크」(기획 정보 2 참조)이다.





## 「드래곤 볼Z」가 대전형 액션 게임으로 등장!!

이 「데이타크 시스템」의 전용 미니 카세트 제1탄으로 등장한 것이 「드래곤Z－격투! 천하 제일 무도회」라는 대전형 액션 게임으로서, 화면 가득이 넘치는 「Z전사」들의 격투를 만끽할 수 있다. 이 소프트에는 40장의 캐릭터 카드가 부록으로 들어 있는데, 더욱더 흥미 있는 것은 자신이 찾은 바코드에 따라 캐릭터의 파워를 바꿀 수 있다는 것이다.



제 1탄은 오공 일행들이 펼치는 「드래곤 Z」 대전형 게임이다.




「바코드」를 분석하는 모드가 준비되어있다.



「드래곤 볼Z」의 캐릭터가 대거 등장




화면 가득히 펼쳐지는 「Z」전사들의 액션.

### 주요 등장 캐릭터




## 게임 진행 방법

먼저 바코드 리더(데이타크)에 대전할 캐릭터 카드의 바코드를 입력시키면, 화면에 그 캐릭터의 HP(생명력), BP(공력력), DP(방어력)이 나타나며, 이 데이타를 주축으로 1대1의 격투 액션 게임을 벌이게 된다.

캐릭터 카드를 입력하라는 메시지가 나오면





바코드 리더에 데이타를 입력시킨다.

화면에 입력시킨 캐릭터의 HP, BP, DP가 표시된다.






박력 넘치는 「Z」전사들의 격투 액션이 펼쳐진다.

# 격렬한 전투가 펼쳐지는 천하 제일 무도회 !



「천하 제일 무도회」의 등록 창구에서 자신의 캐릭터를 등록한다.



전투에서 무엇보다 중요한 것은 상대보다 강한 카드를 선택하는 것이다.



전투의 설정은 변경이 가능하다.

입력된 「바코드 데이타」에 의해 다시 태어나게 된 캐릭터들의 전투 장소는 『천하 제일 무도회』이다. 바코드의 선택에서 부터 플레이어의 순간 공격에 이르는 공격형태에 따라 승부가 좌우된다.

## 대전형 전투 모드

친구가 가지고 있는 바코드와 1대1의 대전을 벌이는 모드이다. 제한 시간 종료 후에 아이템 카드를 쓸수 있다.



먼저 첫 플레이어 측의 바코드를 입력 시킨다. 와! 손오공이 등장했다!!



다음은 대전 상대 측의 바코드를 입력 시킨다. 피코로의 등장이다.

모든 캐릭터가 1개씩 필살기를 가지고있다.





아이템 카드를 쓸수있다.

## 로얄 4인형 대전 모드

1인~4인까지의 토너멘트식의 대전을 벌일수 있는 모드이다. 단, 아이템의 입력과 시합 후의 상태 회복이 불가능하다.

4인 까지의 캐릭터를 입력 시킬수 있다.





최소한의 데이타를 남겨두고, 각 데이터 상태를 체크해 가며 라이벌을 쓰러뜨린다.

패자는 패자 부활전에서 다시 재 대전해 올라 올수 있다.





최후까지 살아 남는 자가 우승자가 된다.

## 8인 토너멘트 전투 모드

8인까지 등록할수 있는 토너멘트 모드이다. 대전 방식은 8인 대전 방식과 같으며, 혼자 대전을 벌였을 경우 컴퓨터(7인)을 상대로 하여 우승하면, 후리자와의 대전이 기다리고 있다. 후리자는 상당히 강해 웬만한 바코드로서는 쓰러뜨릴수 없을 정도이다.



8인까지 등록할수 있는 토너멘트.



한사람만 등록해서 우승하면



최후는 후리자와 싸우게 된다.

## 카린의 방

카린의 방에서는 바코드의 데이타를 알아 볼수 있다. 자신이 찾아낸 바코드를 잘 체크해, 최강의 바코드를 찾아내자. 당신이 상품에서 찾아낸 바코드의 파워에 따라 최강의 캐릭터를 탄생 시킬수 있는 것이, 이 게임의 또 하나 재미라고 할수 있다.



이 메세지가 나오면 자신이 찾아낸 바코드를 입력시킨다.

카린이 데이타를 조사해 준다.





당신이 찾은 바코드가 어떤 데이타를 가지고 있는지를 가르쳐 준다.




# R.B.1.4야구

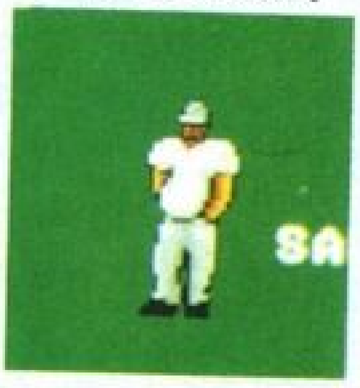
## 오리지널 야구게임 등장!

| 수퍼알라딘보이 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 현 지 발매일 | 92/12/18 | 장르 | 액션 | 화면 외국어 수 준 | 일본어 하 |
| 제작사 | 덴겐 | 용량 | 8M | 대 상 연 령 | 국교생 이 상 |
| 현 지 발매가 | 7,800엔 | 기타 | 2인 동시 플레이 | 게 임 난이도 | ABC ⒹEF |

## 본고장의 리그전를 느껴보자!

얼마전 일본 올스타와 미국 올스타와의 미일야구가 개최되었지만, 6승 1무 1패로 미국 올스타팀의 압도적인 승리로 끝났다. 이 게임은 힘있고 파괴적인 야구 그대로의 모습을 보여준다.

조금 살이쪘다





이상한 코치

질서정연한 관중





멋있는 자세

## 3개의 모드로 플레이 할 수 있다!

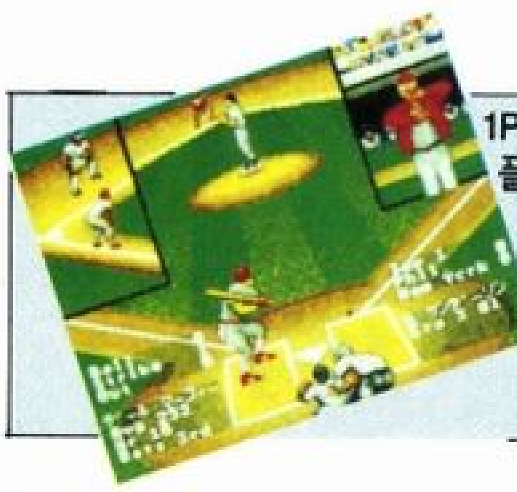
게임 시스템은 일반적인 야구게임과 같다. 다른점은 각 팀과 선수의 데이타를 미국 프로야구를 사용하고 있다는 것이다. 게임 모드도 얼마든지 있다. 사운드 모드, 관객모드, 선수를 보는 모드, 종류가 아주 다양하다. 그 중에서 가장 핵심이 되는 것은 앞으로 소개하는 3개의 모드이다. 어느 것이라도 친구끼리 같이 즐길 수 있다.



메인메뉴 화면. 메시지는 영어, 일본어를 선택해서 사용할 수 있다

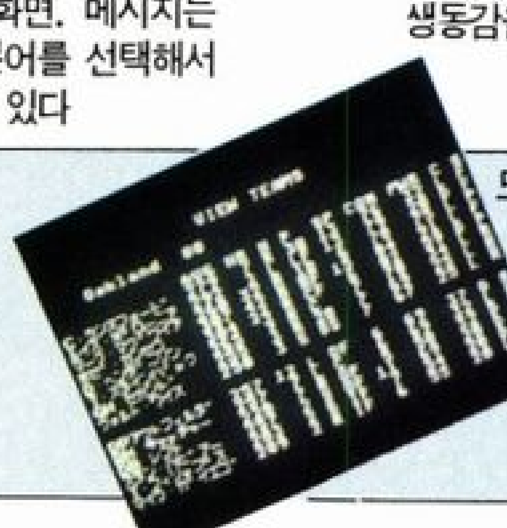


이것이 게임화면. 보기에는 보통의 모드이지만, 선수의 생동감을 만끽할 수 있다



1P, 2P대전. 관전과 플레이 방법은 3가지가 있다. 어느 모드도 사용할 수 있다. 홈런 경쟁만은 관전할 수 없다



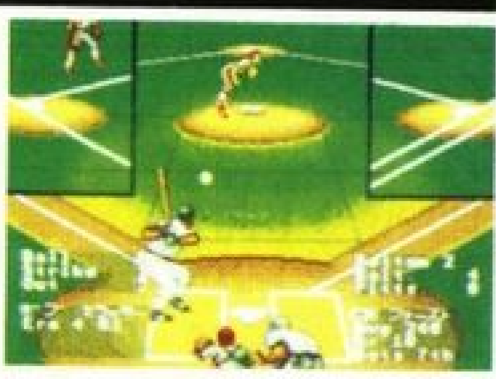


모든 팀을 알아볼 수 있는 모드. 화면은 오클랜드 허슬레틱스 팀이다. 올해는 훨씬 강한 팀이다. 유 에프 오 데이타는 작년의 것이지만

## 플레이 볼

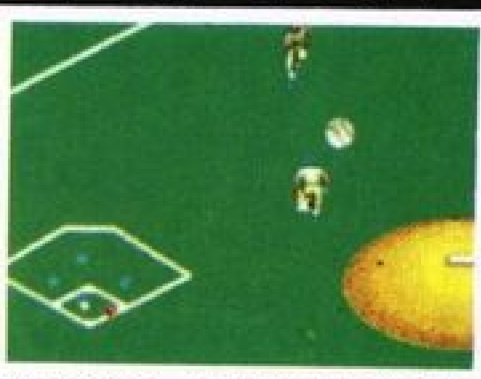
보통의 플레이 모드이다. 조작은 종래의 야구게임과 같기 때문에 쉽게 즐길 수 있다. 그러나 역시 미국의 가장 큰 리그임을 알 수 있다. 1, 3루의 화면에서 복잡한 사인을 보내는 감독과 아슬아슬한 슬라이딩 테클은 다시 한 번 볼 수 있게되어 마치 TV를 보는 듯한 착각에 빠지기도 한다. 그것을 보고 있는 것만으로도 즐거움이 있다.

### 컴퓨터와의 대전에서



컴퓨터의 공격때는 타자에게 되도록 가깝게 공을 구사하면 좋다 타자를 맞출 것 같지만 절대로 데드볼은 되지 않는다

### 두 사람 대전에서

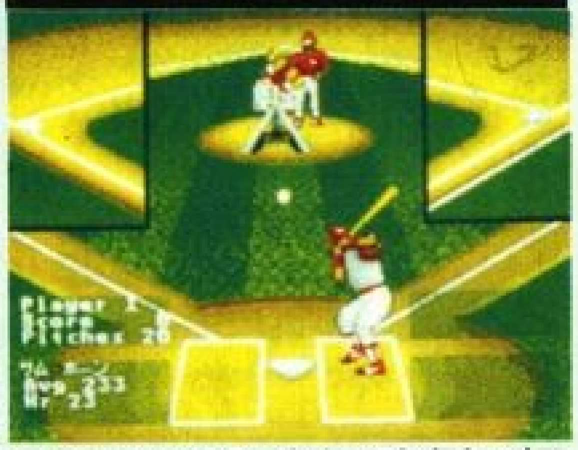


수비선수가 세미모드로 쫓아간다. 구장이 아주 넓다. 물론 마지막으로 공을 잡는 것은 자기자신이다

## 홈런 경쟁

피칭머신에서 투구되어지는 공을 쳐서 홈런을 경쟁하는 모드이다. 투구수는 20개. 스피드는 다섯 단계에서 선택할 수 있다. 팀과 선수도 자유롭게 선택할 수 있기 때문에, 지난 번에 강했던 팀의 4번 타자를 선택하면 좋다. 홈런을 칠 수 있는 요령은 역시 타이밍이다. 볼은 직구 뿐이기 때문에 배트의 한 가운데 맞추기만하면 된다.

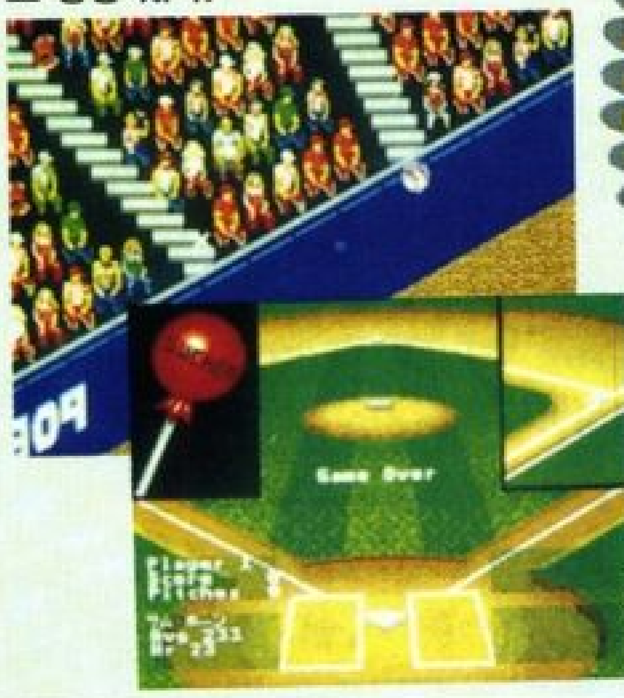
### 기계로 던진다



피칭머신이 공을 던지는 것이다. 직구를 뻥뻥 때려내는 것은 스트레스 해소에 최고일 것이다. 4번타자가 아닐 경우는 조금 어렵겠지만…

끝난후 홈런을 친 수에 따라서 트로피를 얻는다.

홈런 순간이다. 타이밍이 좋으면 관중석을 넘어, 장외홈런이 되는 는 경우도 종종 있다.





**홈 런**

많은 홈런을 치면, 위의 그림과 같은 트로피를 주지만, 그렇지 못할경우는 사탕을 준다. 아직 어린아이라고 생각하는 모양이다.

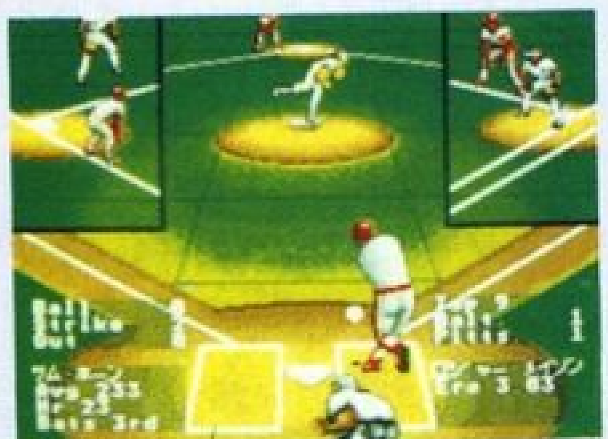
## 상상 이외의 모드

실제로는 이 모드가 제일 재미있을지도 모른다. 준비되어진 시나리오로써도중에 플레이를 하는 모드이다. 준비되어진 시나리오는 모두 17개. 어느것도 극적인 플레이가 요구되는 것이고, 손에 땀을 쥐게한다. 예를들어 9회초 , 1대1 노아웃 주자만루의 대량득점 상황이라든가 9회말 노아웃 2-2 주자3루 등 정말 긴박한 상황인 것이다. 그런가하면 8회말, 0-2에서 노아웃 주자 풀 베이스. 승산은 없는 것인가!? 또한 8회말 0-9 노아웃 주자가 없는 상태에서 기적을 일으킬 수는 있을 것인가! 등 극복하지 못하면 우승할 수 없는 시나리오도 몇개있다.

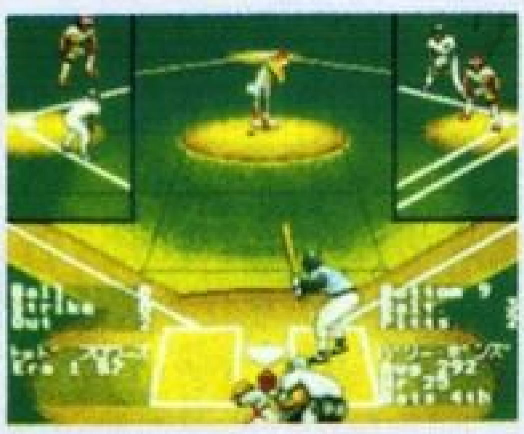


시나리오 선택화면.
어느 것을 선택하더라도
격렬한 경기뿐.
스타트 버튼을 누르면
시작된다.



대량 득점 찬스의 시나리오이다. 이곳에서는 안타 하나라도 치고 나가야 하는 상황이다



지금은 게임 스코어 3-2, 9회말, 2아웃 주자 3루라는 시나리오.
안타 하나면 동점상황. 못치면 끝나는 것이다. 이런 극적인 상황이 17개나 있다!

**잠깐만**




위의 사진은 원본의 표지 내용 그대로입니다.

작성 : 「권장혁」 (151-080)
「서울시 관악구 남현동 1054-48 2/3」

### '93/1 버그(BUG)를 잡아라!

1992년이 저물어가는 12월 16일 오후. 게임챔프 편집부에 황토색 가방을 짊어진 근엄한 표정의 아저씨(집배원)가 들어오셨습니다. 그리고 아무말 없이 뭔가를 전해주셨습니다.

「버그를 잡아라」를 시작한 이래…가장 많은 분량. 표지포함 무려 17장(A4용지)에 걸쳐, 조목조목 적은 243개의 버그를 보내주셨습니다. 본책 BUG, 부록2 BUG, 부록3 BUG의 세 파트로 나눠서 「버그의 PAGE」, 「세로위치」, 「구체적 위치」 그리고 「BUG 내용과 그림」으로 상세히 구분해서 버그를 잡아주셨니다. 버그의 내용도 검은색과 빨간색으로 구분, 한 눈에 알아보기 쉽게 적어주셨고, 관련 그림 또한 게임챔프 사진을 정성들여 복사해서 붙여주셨습니다.

게임챔프 편집팀 모두는 놀랐다는 표현 밖에는 다른 표현이 생각이 나질 않았습니다. 그리고 우리는 똑같은 말을 중얼거렸습니다.

"집념의 버그잡이!"

권장혁 애독자의 경우 2월호 「버그를 잡아라」에서 「이 달의 버그잡이」감이 틀림없었지만, 연말에 따른 게임챔프 2월호 원고가 일찍 마감될 수 밖에 없었기 때문에 아깝게 선정되질 못했습니다. 그러나 게임챔프 편집팀 모두의 가슴을 울렸기에 특별 챔프 점수 및 슈퍼패미컴 팩을 1개 드립니다.

권장혁군은 신속히 본사로 연락바랍니다.

항상 독자 여러분의 정성어린 우편을 기다리며, 정성어린 우편물에 대해서는 작은 성의나마 보답해 드립니다.

(챔프점수: 1,000점)




# 란마 1/2
## -폭열난투편-

| 슈퍼패미컴 | 현지 발매일 | 92/12/15 | 장르 | 액션 | 화면 외국어 수준 | 일본어 하 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 제작사 | 메사이야 | 용량 | 12M | 대상 연령 | 국교생 이상 |
| | 현지 발매가 | 9,600엔 | 기타 | 카드리지 | 게임 난이도 | ABC ⒹEF |

## 파워업된 '란마 1/2' 등장!

일본의 게임 개발사인 메사이야사에서 수퍼패미컴용 첫 개발 게임으로 발매되어 대 히트했던 란마1/2의 속편이 드디어 등장했다. 제목은 「란마1/2 -폭열 난투극-」이다.

전작(전편 작품)과 같이 인기 만화를 게임화한 것이지만 내용과 캐릭터가 더욱 파워업 되었다. 전작에서는 모든 버튼을 사용했던 조작도 이번에는 3개로 줄어들었고 기술의 종류는 전작과 동일해 복잡한 조작은 필요가 없게 되었다.

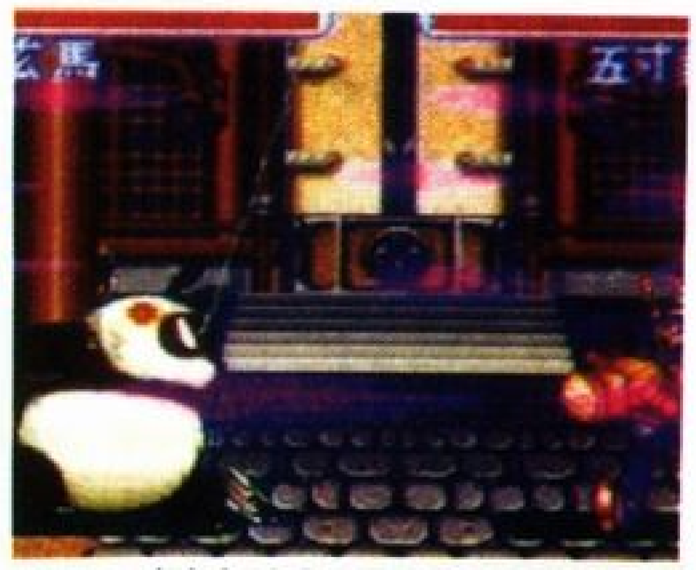
캐릭터도 새로운 사람을 포함해서 12명으로 많아졌고, 화면을 보기 쉽게 하기 위해 캐릭터의 크기를 확대했으며, 움직이는 패턴을 많이 넣어 동작이 매끄러워졌다.

자! 그럼 란마1/2의 모험을 떠나자!!


전작과 비교해서 한층 쉽게된 화면구성



캐릭터는 12명. 상당히 많아졌다


뛰어난 배경을 지원하며 움직이는 배경도 있다

## 3개의 모드로 싸우자!!

### 시나리오 모드

1인 플레이의 메인 모드. 처음에는 열명의 캐릭터 가운데 한사람을 선택해서 플레이 할 수 있다. 선택된 캐릭터에 의해 스토리가 있고, 그에 따라 게임의 목적이 달라진다. 장면도 여러가지이며 그것만 보는 것으로도 재미있는 모드라고 자랑할 수 있다.



란마는 테스트를 합격하기 위하여 싸운다



요우가는 교장의 집에 침입, 머리를 맞아 기억상실증이 된다. 그리고 교장이…



아까네는 연일 프로포즈에 너무 피곤하여, 교장에게 교칙의 변경을 이야기하지만…



근시인 고무라쪼에게는 교장이 지혜를 알려준다



체력의 떨어짐을 느낀 팬더. 그렇지 않은 겐바



카지노를 열기 위해서 자금을 버는 킹 이지만…



가게를 번성시키기 위해서, 교장의 감언이설에 넘어간 세끼쿄 교장은 무엇을 생각하고 있을까?



교장의 엉터리 점을 믿고, 운수를 바꾸기 위하여 싸우는 무즈. 모두 교장의 계략이다

## 대전 모드

2인이 대전을 할 수 있는 모드. 캐릭터를 자유롭게 선택할 수 있으며 같은 캐릭터로도 대결을 할 수 있는 신비로움과 대전을 하는 스테이지도 선택할 수 있고 스테이지가 13개나 있다. 시간은 무제한이며 체력이 없어지는 쪽이 지는 게임이다. 과연 최후의 승자는 누구일까!?



이 모드가 없으면 역시 하찮은 게임

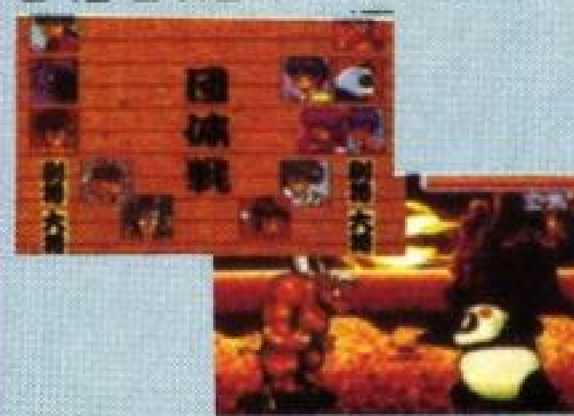


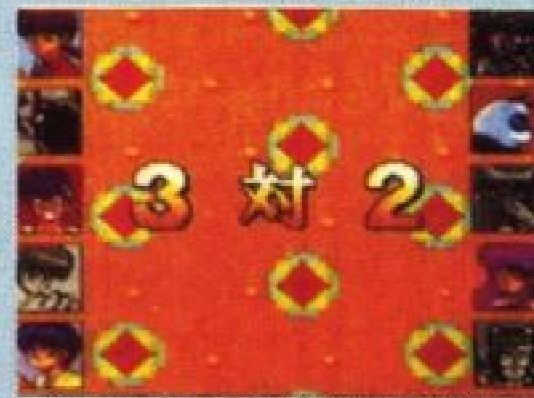
같은 캐릭터의 대결이다. 확실한 색깔 표시로 되어 있기 때문에 혼란은 없다

## 단체전 모드

이번에 새로이 첨가되어진 것이 바로 이 모드. 각각 5인을 선택하고, 선봉, 차봉, 중견, 부장, 대장으로 싸워가는 단체전이다. 같은 캐릭터를 선택할 수 없기 때문에 주의해야 한다. 1인으로도 승리할 수 있다.

자아, 누구를 어디에 선택을 할 것인가. 어려운 선택이다






이긴 사람의 수로 승부가 결정된다. 전원이 모두 져 버리는것은 곤란하다

같은 타입의 캐릭터와 대결이 뜨겁다

## 필살기가 엄청나게 강하다

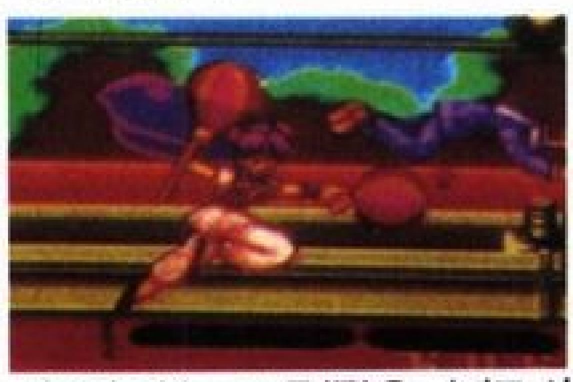
필살기는 각 캐릭터마다 2개씩 준비되어 있다. 조작방법은 전체적으로 5개가 있고, 2개 버튼 동시이용으로 사용할 수 있는 것이다.

기술의 종류는 크게 나누어 일격필살과 연속공격 2개이다. 일단 한 커맨드에 2종류씩 알아보도록 하자.

이밖에 주목할 점은 음성의 풍부함이며 캐릭터에 따라 다르지만 1인당 하나에서 다섯개까지의 음성이 준비되어 있고 필살기에도 소리가 있어 모양이 좋다. 이겼을 때는 물론 패했을 때에도 승자의 소리가 들어 있기 때문에, 게임에 익숙해지면 일부러 져보는 것도 좋을지도 모른다.

### 십자키

**맹격돌진파**



샤프의 기술. 큰 등(燈)을 가지고 상대에게 돌진해 간다. 무적은 아니니까 주의

**질풍폭열권**



처음에 팔을 휘두르며 돌진해 간다

### 대. 소버튼을 동시에 누름

**비룡승천파**



란마의 기술. 좌우의 근거리와 위의 방향을 향한 기술로 강력하다

**사자 포효탄**



요우가의 기술. 전방 넓은 범위공격에 해당되며 란마와 같은 기술을 가지고 있다

### 대, 소 버튼의 연타

**팬더 백열권**



팬더에서 나오는 팬더 백열권

**백열암지**



무스의 기술로 다양함이 특징이다

### 점프중, 십자키+대버튼

**제트어택**




스피드는 별로지만 언제 등장할지 모르니 주의

**죠카샤워**




점프중에 아래부분을 누르면 나오는 기술로, 근접해 있을 때 나온다

### 십자키의 아래부분(움츠림)

**필살천**



세끼코의 기술. 상대에게 연속으로 손상을 줄 수 있다

**회전킥**



란마의 기술, 순간적으로 상대의 가슴을 돌려 차는 것으로 타격을 준다

CD-ROM 정보국

# Xak I 사크 신화전설

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| PC엔진 | 현지 발매일 | 92/12/16 | 장르 | 롤플레잉 | 화면 외국어 수준 | 일본어 중 |
| | 제작사 | 일본 텔리넷 | 용량 | CD | 대상 연령 | 중학생 이상 |
| | 현지 발매가 | 7,800엔 | 기타 | 백업 메모리 | 게임 난이도 | ABⒸDEF |

아득한 옛날…

신들의 번영이 쇠약해진 때, 사악한 요괴의 침공이 시작되었다. 「평안」, 「희망」, 「자애」를 힘의 근원으로 하는 신들과 「절망」, 「공포」, 「원한」 등을 기반으로 하는 악마의 싸움은 치열의 극치를 달리고 세상의 종말도 예상하게 했다. 그러나 신들은 최후의 힘을 모아 요괴들을 물리쳤다. 더우기 신들은 두번다시 싸움이 일어나지 않도록 세계를 세개로 나누었다.

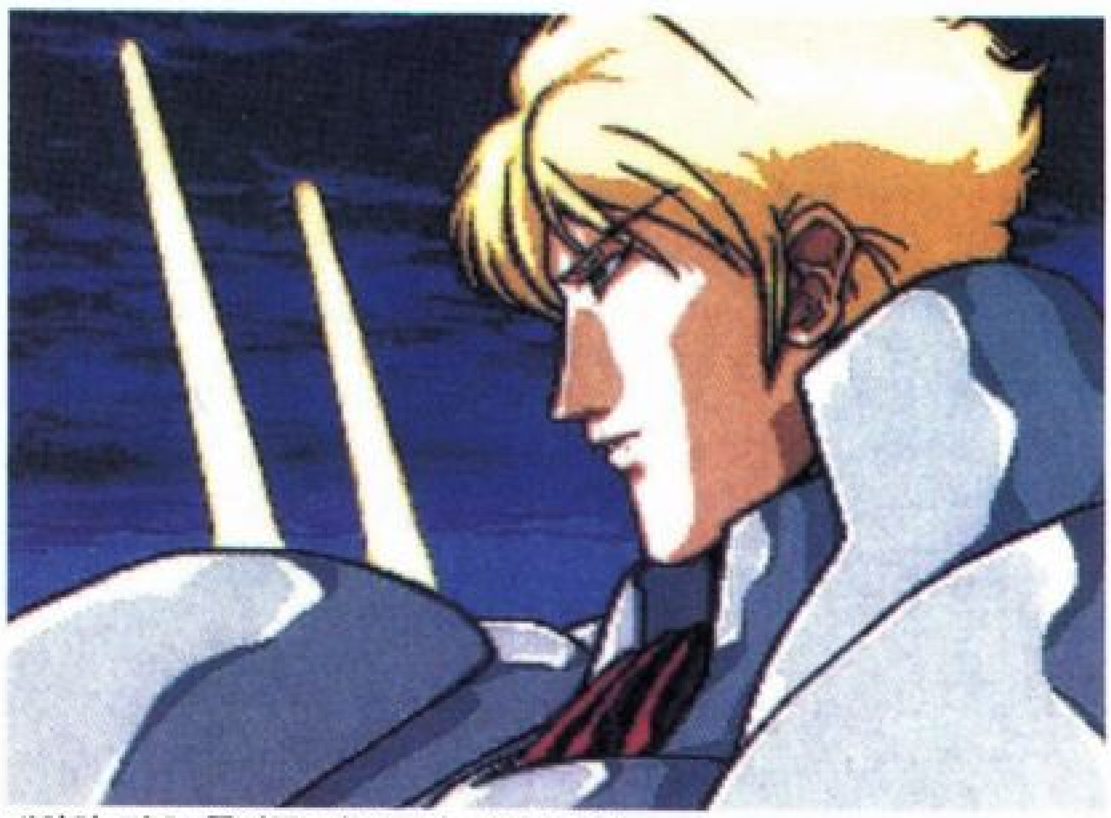
「인간계 사크」, 「요괴계 제키시스」, 「요정계 오샤니티」가 바로 그것이다. 세개로 나뉘어진 세계는 서로 제한된 자 외에는 왕래가 되지 않는다. 특히 「요마계 제키시스」에는 강력한 봉인이 되어있다.

그 후 신들은 인간계에 남았으나 그 힘이 쇠약해져 마침내 인간과 피를 섞게됨에 따라 순수한 신은 존재하지 않게 되었다.

성력 553년 강력한 봉인을



보기에도 나빠 보이는 악당! 바드이다



대항한 것은 주인공 라토크의 선조 듀엘

## STEP 1 훼어레스 마을에서 모험은 시작된다



푸는 요괴가 있다. 그 이름은 요괴장군 '젬 바드'. 바드는 제키시스로부터 요괴군단을 이끌고 인간계 웨비스국에 나타났다. 빛은 암흑에 쌓이고 증오의 불길이 대지를 지배했다. 구원을 바라는 기도… 그것만이 인간이 할 수 있는 유일한 저항이었다. 그 기도는 최고 신에게 알려졌다.

'듀엘'. 최강 최고의 신인 그는 단신으로 요괴군단에 대항해. 요괴장군을 물리쳤다! '듀엘'은 남은 힘으로 바드의 육체와 정신을 분리시켰다. 몸은 북쪽의 영구빙벽에. 혼은 왕가의 성역으로 각각 봉인했으나…

이렇게 250년의 세월이 흘렀다. 어느날 영구빙벽에 멈추어선 남자가 있었다. 눈앞에 서 있는 빙벽에 손을 가리고 무언가 주문을 외웠다. 그것은 금단의 것이었다. 이윽고 얼음의 반대쪽으로부터 미약한 반응이 일어나기 시작했다. 그것은 인간을 위협하는 사악한 존재의 태동이었다.

## 여행을 떠나기 앞서 장비를 갖추자



안경을 교회에서 잃어 버리다니 노망이다



이렇게 귀여운 아이가 소꿉친구라니 … 라토크는 복이 많다



주인공 '라토크 카트'의 고향 '웨어레스마을'이다. 아직 아무런 장비도 갖추지 않고 있으니 그대로 마을 밖으로 나가면 죽게 된다. 무기상. 마법상. 도구상 등에서 충분한 장비를 갖추도록 하자. 특히 이 게임은 몇번이나 마을로 돌아올 필요가 있다.

그럼 라토크의 상태를 살펴보자. 지갑에는 0. 촌장의 집에 가보자!. 어릴적 친구인 에리스가 상담을 원한다. 다시 촌장의 집을 방문하면 몇명의 방문객이 있다.



19세의 주인공. 라토크 카트이다. 꽤 잘생긴 얼굴은 듀엘의 핏줄임을 알려주는 것인가? 피쿠시의 부탁을 받아들여 모험을 떠나기로 하나 그에게는 '바드' 퇴치 이외도 개인적인 목적이 있다. 그것은 행방불명이 된 아버지의 행방을 찾는 일이다

### 용사를 찾아오겠습니다.





웨비스 국을 둘러싼 기분 나쁜 분위기에 국민들이 깨닫기 시작했을 무렵. 국왕은 바드의 부활을 확신하고 있다.
"피쿠시 부탁한다". "네 알겠습니다"

## 들리지 않으면 손해입니다





### 무기상

좋은 무기는 꽤 비싸다. 그것에는 각각의 레벨이 있어서 레벨업할 때까지는 살 수 없는 것도 있다.



### 마법상

무기나 갑옷에는 가능한 마법을 걸어두고 싶다. 돈을 아껴 나중에 후회하지 않도록. 「마법서」도 꽤 매력적이다.





### 도구상

손상이 자연 회복되지 않는 경우, 또는 그 상황에서는 회복 아이템이 반드시 필요하다.





### 병원

이런 미인이 있는 곳이라면 매일 아프고 싶다! 숲에 쓰러져 있는 여자아이, 프레이를 데려다 주자

# 어디에 무엇이 있는지 기억해두자






BOSS




광폭한 나무의 혼 퇴치. 이것이 최초의 보스 캐릭터이다 。

## STEP 2 마침내 결전이다！！

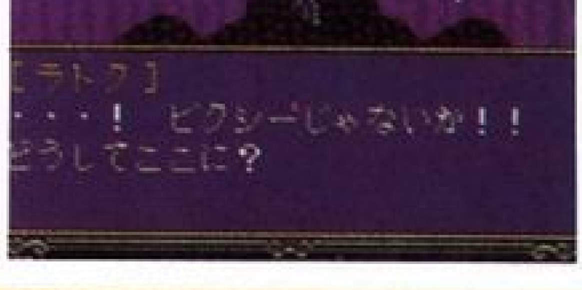
위의 지도를 따라 도저히 감당할 수 없을 것 같은 요새를 거쳐 동굴로 전진！ 드래곤과의 결투를 거치면서 모험을 진행하면 드디어 결전의 시간은 다가온다！

우선, 여기까지의 모험에서 정보수집은 완벽한가 검토해 보아야 한다. 가장 중요한 아이템인 3개의 보석.「사크디플」은 모았는가? 세개중 한 개라도 빠뜨리면 바드는 물리칠 수 없다. 더우기 바드에게 '마법의 서'는 통하지 않는다. '선조 듀엘은 용케도 물리쳤다는 생각이 들 정도로 바드는 거대한 놈이다！

룬에게 받은 그레이트검(이것을 사용하지 않으면 물리칠 수 없다)을 잡고 세계를 위해 싸워라 라토크！ 또 잡혀있는 픽시를 구해내자.




드래곤에서 내리면 눈앞에 륜이 쓰러져있다. 조금이라도 빨리 젬바드와 싸우고 싶지만 만나지도 못하고 패해 여기까지 피해온 것이다. 못난 놈！ 그를 구해주면 최강의 검 그레이트검을 주고 성역 도달까지의 수수께끼를 가르쳐 준다




이런 곳에 픽시가 있을 줄이야. 안심했더니 바드의 함정이었다. 비겁한 녀석！




## 세계에 다시 위기가 다가온다！！

요괴장군 '젬바드'가 쓰러지고 수 년의 세월이 흘렀다. 사람들은 편안한 나날을 보내고 그 후로는 누구의 입에서도 요괴의 소문은 나지 않게 되었다. 그러나 새로운 위기는 이미 태동하기 시작했는데…

암흑 탑에 4명의 남녀가 모여있다. 검은 망토에서 나온 사악한 기운은 그들이 인간이 아니라는 것을 확실히 전해주고 있다.

"준비됐습니다"라고 보고하는 그들 앞에는 거대한 그림자가 있다. 그 전신에서 나오는 사악한 기운은 '젬바드'를 능가하고 있는 지도 모른다. 거대한 그림자는 남녀를 한사람 한사람씩 응시했다. 거기에는 절대적인 상하 복종관계가 드리워져 있었다. 요괴들이 무엇을 계획하고 있는지는 모르나 유일하게 말할 수있는 것은 대지를 암흑으로 다시 덮으려는 것이다.



## 새로운 적. 요괴 사천왕이다！！



사천왕 중 1명인 동천왕 '보그레우스'. 동생 비그레우스와 함께 최초로 라토크와 싸운다.



서천왕 '휠'. 결정의 계곡에서 라토크를 맞는다. 냉혹하고 교만한 그녀는 자신도 소모품의 하나라는 것을 깨닫지 못했다.



남천왕 '왈'. 암흑의 힘에 매료되 인간을 포기한 남자. 힘의 절정을 쫓다가 마침내 그 힘에 의해 망하게 된다.



북천왕 '네크로만사'. 사천왕의 리더적 존재. 사크 Ⅰ에서는 간간히 라토크 앞에 모습을 드러낸 수수께끼의 요괴.

## STEP 1 다시 출발이다！

젬바드를 물리치고 벌써 3년. 눈이 좋지 않은 어머니를 위해 좋은 약을 드리기 위해 라토크는 다시 여행을 떠난다. 목적은 바누아 마을이다. 약의 소문을 들은 것이 이번 여행의 동기였으나 행방불명된 아버지 도르크가 그 마을에 있다는 정보도 얻었기 때문이다. 어머니에게 말하면 걱정할까봐 교회의 할아버지에게 사정을 자세히 말하고 출발한다. 이번 여행에는 '픽시'가 함께 여행을 해 준다.

마을 근처까지 오자 숲의 백성 '샤나'라는 여자아이가 다친 것같아 마을 병원에 데려다 주나 마을 사람들은 '숲의 사람'들에게 그다지 좋은 인상은 가지고 있지 않은 듯하다.

아버지의 소식도 결국은 애매하다. 그러나 이 마을에는 모험의 소재가 많다. 우선 장미숲에 가 보자.





와-! 픽시다!

엄마에게는 비밀

# STEP 2 형제가 모두 악한이라니…



천공의 다리는 구멍투성이. 여자아이를 등에 업고 이동한다.

성스러운 거목으로 향하면 어디선가 본듯한 사람이 있다. 아니! '륜'이 아닌가.

이번에도 역시 투정을 한참 부리다 사라진다. 이런 남자가 먼 친척이라니… 라토크는 귀찮게 생각을 하며 여행을 계속한다.

거목에서 천공의 다리를 건너면 2개의 동굴이 있다. 오른쪽 「보그레우스」의 동굴에서 '뱀열쇠'를 손에 넣으면 곧 오른쪽의 '보물창고 동굴'로 향한다. 여기에서 '뱀의 링'을 얻어야 한다. 그후 보그레스의 동굴 속으로 계속 전진하자!

몇개의 보물상자 안에는 미밋크라는 괴물이 있으니 주의하자! 더우기 이들 동굴에는 손상을 회복시켜 주는 샘이 있으니 위험하다고 생각되면 곧 직행하자.

자! 우선 동제왕 '비그레우스'. 형을 위하는 그는 목숨을 걸고 라토크의 전진을 방해한다. 간신히 무찌르고 안으로 들어가면 이번은 동천왕 '보그레스'. 그도 물리치면 별실에서 자고있는 여자아이. 무슨 까닭인지 샤나와 꼭같다. 보그레스는 죽기전 이렇게 말한다.

"사랑하는 잠자는 공주. '뮨'을 부탁해… 고스벨에게 넘겨주지 말라" 고스벨이라니? 이것은 나중에 알게 된다. 어쨌건 뮨을 데리고 샤나의 집으로 가자!




동천왕 보그레우스





동제왕 비그레우스

# STEP 3 승부를 내자! 사천왕!!

라토크의 여행은 아직도 계속된다

여자 요괴 '헬'이다. 성격이 고약하며 나쁘다. 사천왕 상대로는 포스 공격이 효력적이니 몇발 분의 MP는 꼭 남겨두 자.







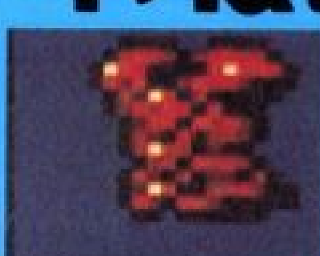
모험은 아직도 계속되나 그 앞은 자신의 힘으로 풀어야 한다. 세계를 구할 수 있는가 없는가는 당신에게 달려있다. !

# 무기&갑옷 체크

샤크Ⅰ과는 값이 다르다



**그라디우스**
대응 레벨 25
500G



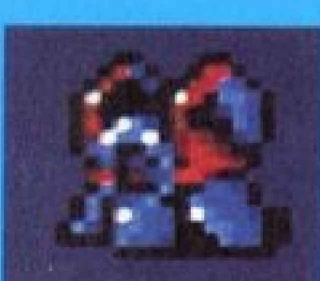
**레저 아마**
대응 레벨 25
700G



**스몰 쉴드**
대응 레벨 25
600G



**활시온**
대응 레벨 31
3500G



**링 메일**
대응 레벨 28
4300G



**라지 쉴드**
대응 레벨 32
12500G



**세이바**
대응 레벨 37
11000G



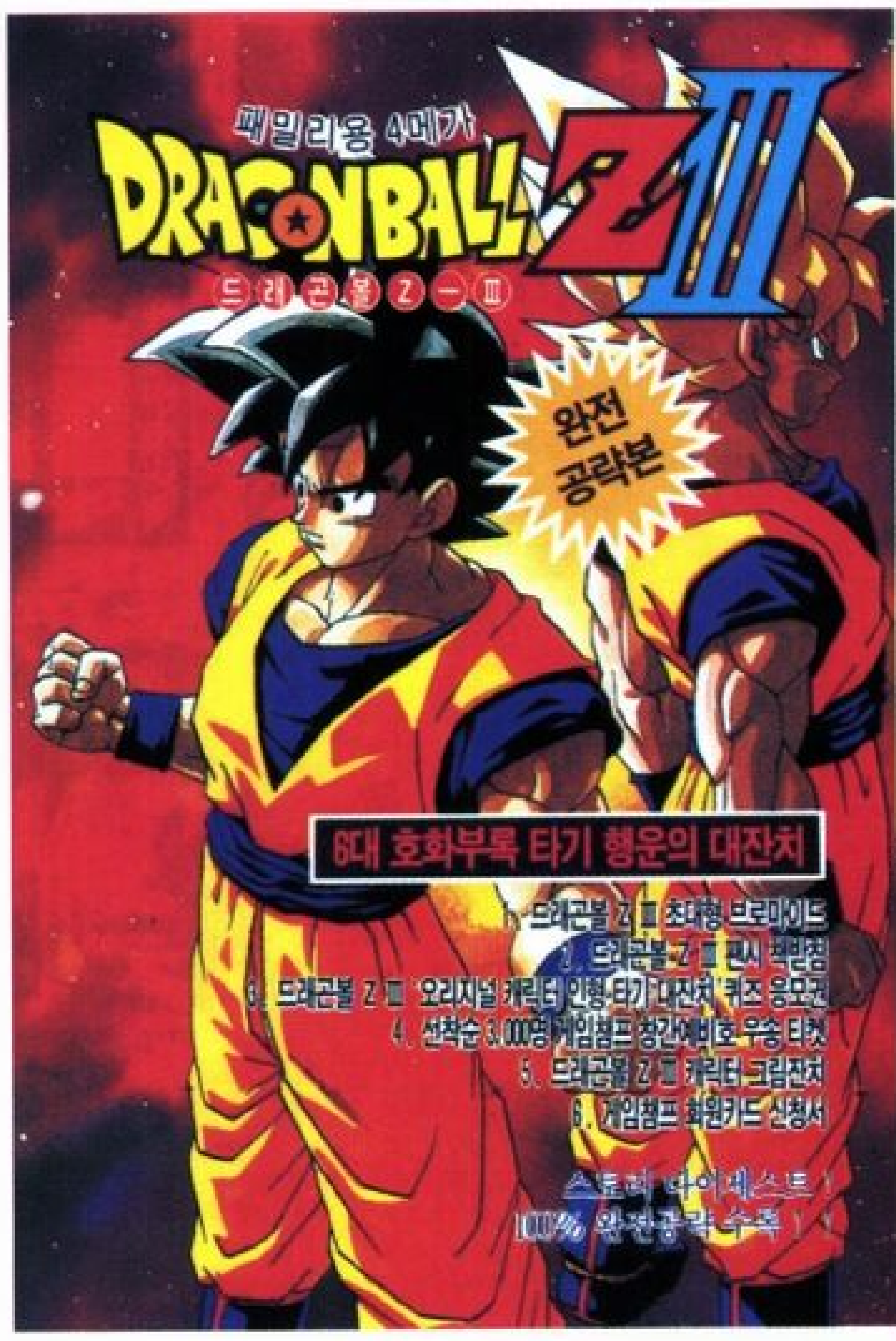
**브리간티**
대응 레벨 43
33000G



**타워 쉴드**
대응 레벨 38
18300G

# 드래곤볼 Z－III

**'드래곤볼 Z-III'의 엔딩화면은 바로 당신 옆에 와 있습니다!!!**




## 완전공략본 절찬리 판매중!

패밀리기종의 최대게임인 '드래곤볼Z-III'.
완전공략본 '드래곤볼Z-III'는 주인공 일행들을 막힘없이 전진시켜줄 것이며 여러분 스스로 게임을 격파해 가는 묘미를 느낄 수는 기회를 제공해줄 것입니다.
아직도 격파를 못하셨습니까?

「게임챔프」편집부 3,900원
판매문의 702-3211 (주)제우미디어




발매되기 전부터 예약 매진 사례까지 갔던 초미의 관심 게임! 드래곤퀘스트V
어려운 게임! 그러나 그만큼 감동도 비례합니다!
일본어를 모른다고 겁부터 먹지 마십시요
도전하세요! 스타트부터 엔딩의 순간까지 여러분을 안내해 드리겠습니다 당신은 이제 게임의 진수다운 묘미를 드래곤퀘스트V를 통해 느낄 수 있습니다. 이 책이 여러분의 손길이 닿아 순식간에 헌책이 되어갈때 우리들은 게임한국의 발전을 기대하며 작은 보람을 느낍니다.

「게임챔프」편집부 5,900원/판매문의 702-3211 (주)제우미디어

더 이상의 분석은 없다
**완전공략본 대 인기!**

# 드래곤퀘스트V

# 게임

## JANUARY 1

| | | |
|---|---|---|
| FRI | 신정 | 1 |
| SAT | | 2 |
| SUN | 엘파리아(SFC) | 3 |
| MON | | 4 |
| TUE | 게임챔프 2월호 발매 !<br>월드럭비(SFC) | 5 |
| WED | | 6 |
| THU | | 7 |
| FRI | 에이리언 & 프레데터(SFC) | 8 |
| SAT | | 9 |
| SUN | | 10 |
| MON | | 11 |
| TUE | | 12 |
| WED | | 13 |
| THU | 베어너클(MD), 브라이(MD) | 14 |
| FRI | | 15 |
| SAT | 유럽전선(MD) | 16 |
| SUN | | 17 |
| MON | | 18 |
| TUE | | 19 |
| WED | | 20 |
| THU | | 21 |
| FRI | 수퍼소코반(SFC)<br>카코마 나이트(SFC) | 22 |
| SAT | 설날 | 23 |
| SUN | | 24 |
| MON | | 25 |
| TUE | | 26 |
| WED | | 27 |
| THU | 이상한 바다의 나디아(PC) | 28 |
| FRI | | 29 |
| SAT | | 30 |
| SUN | | 31 |





# 챔프

G·추·제우미디어

## 2 FEBRUARY




| | | |
|---|---|---|
| MON | | 1 |
| TUE | | 2 |
| WED | | 3 |
| THU | | 4 |
| FRI | 게임챔프 3월호 발매 !<br>월드럭비(SFC) | 5 |
| SAT | | 6 |
| SUN | | 7 |
| MON | | 8 |
| TUE | | 9 |
| WED | | 10 |
| THU | | 11 |
| FRI | 코튼(PC) | 12 |
| SAT | | 13 |
| SUN | | 14 |
| MON | | 15 |
| TUE | | 16 |
| WED | | 17 |
| THU | | 18 |
| FRI | 도라애몽(SFC) | 19 |
| SAT | | 20 |
| SUN | | 21 |
| MON | | 22 |
| TUE | | 23 |
| WED | | 24 |
| THU | | 25 |
| FRI | 돌아온 배트맨(SFC) | 26 |
| SAT | | 27 |
| SUN | | 28 |






# 납치된 친구를 구출

베어너클 Ⅱ

## 죽음의 결투를 향한 진혼가

### 이것은 단순한 속편게임이 아니다!

수퍼알라딘 보이 게임에서 경이적인 16메가라는 대용량을 가지고 그 유명한 「베어너클」이 다시 돌아왔다! 전작의 4배에 해당하는 용량의 덕택으로 그래픽, 음악, 게임내용 등 전체가 한단계 파워 업되었다. 물론 전작과 같이 2인 동시 플레이도 가능하다. 게다가 4명의 주인공 캐릭터를 사용해 대전 플레이가 가능하며 배틀링 모드가 새로이 첨가되어 있다.




2인 동시 플레이중에 이런 적이 나타나도 처리하는데 실수와 화면 흐림은 일체없다. 캐릭터도 크게 처리되어 보기 쉽다.

### 전작과의 차이를 다시 체크

「베어너클 Ⅱ」에서는 스페셜 어택이 없어졌으며, 또 같은 편을 적에게 던져 공격하는 합체공격, 적에게 겨드랑 조이기를 당했을 때 점프의 반동을 이용해서 받아던지는 반동 던지기 등 이 두가지 기술이 없어졌다. 그러나 「Ⅱ」에서는 파이프 등의 아이템도 던져 공격할 수 있게 되었다.

베어너클



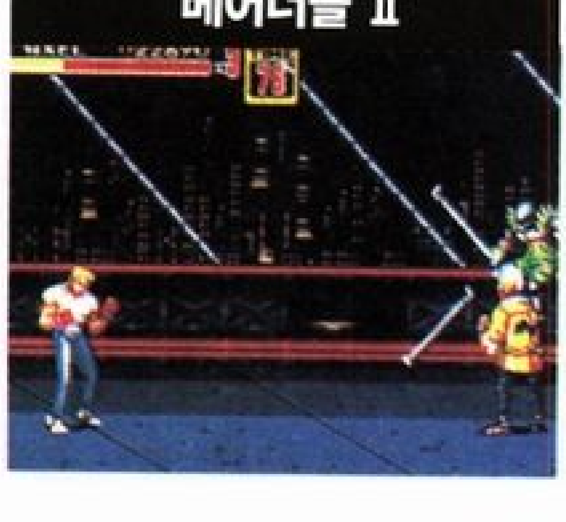
이것이 반동던지기. 「Ⅱ」에서는 맞붙으면 필살기로 도망간다.

베어너클



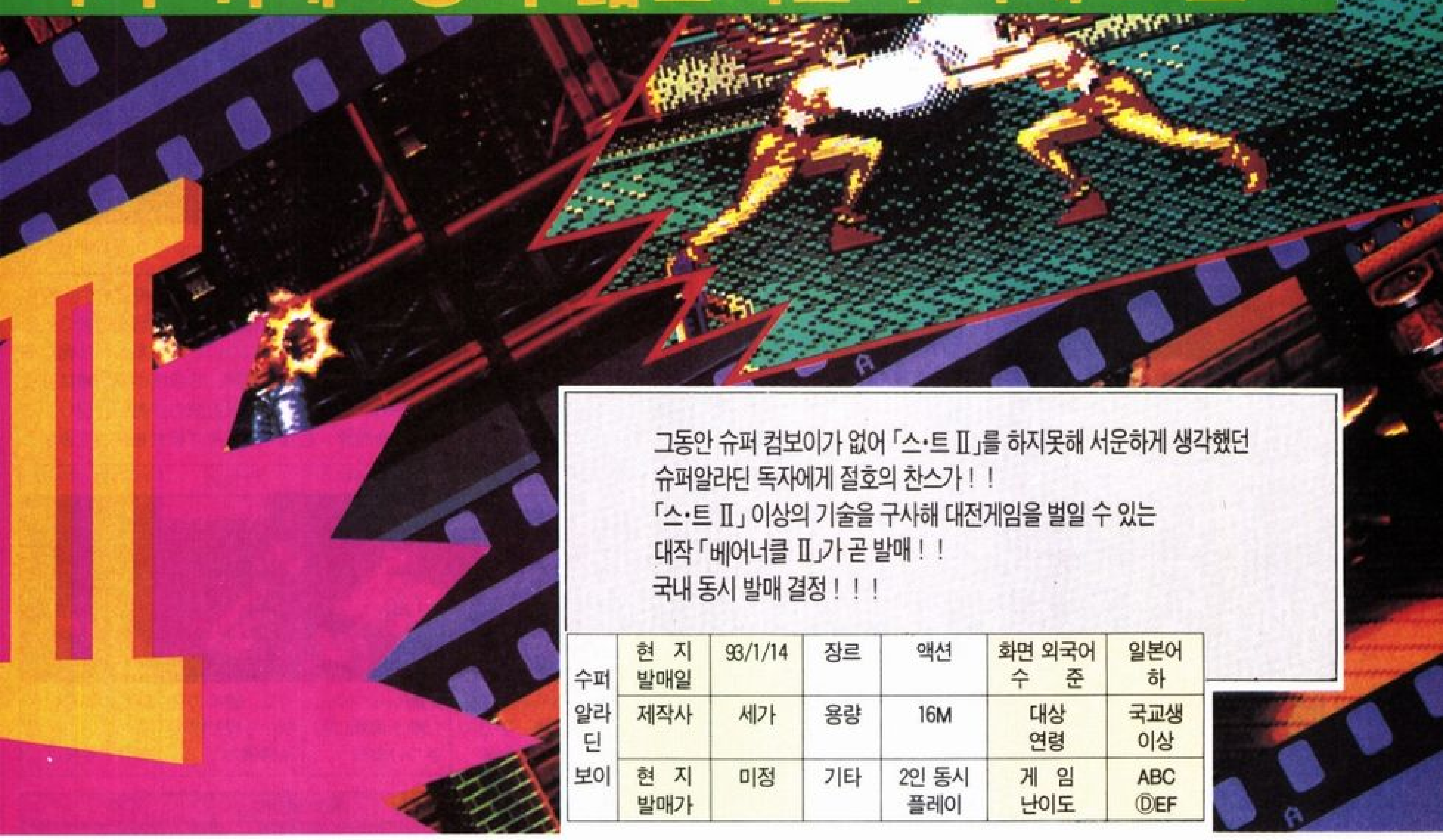
같은 편을 던져 멀리있는 적을 공격하는 합체공격. 사용 기회가 적다.

베어너클 Ⅱ



전작에서는 칼 이외는 던질 수 없었지만, 「Ⅱ」에서는 던질 수 있다.

# 하기 위해 4명의 젊은이들이 악에 도전 !!



그동안 슈퍼 컴보이가 없어 「스·트 Ⅱ」를 하지못해 서운하게 생각했던
슈퍼알라딘 독자에게 절호의 찬스가 ! !
「스·트 Ⅱ」 이상의 기술을 구사해 대전게임을 벌일 수 있는
대작 「베어너클 Ⅱ」가 곧 발매 ! !
국내 동시 발매 결정 ! ! !

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 수퍼 알라딘 보이 | 현 지 발매일 | 93/1/14 | 장르 | 액션 | 화면 외국어 수 준 | 일본어 하 |
| | 제작사 | 세가 | 용량 | 16M | 대상 연령 | 국교생 이상 |
| | 현 지 발매가 | 미정 | 기타 | 2인 동시 플레이 | 게 임 난이도 | ABC ⒹEF |

## 동료끼리 뜨거운 대전 ! 배틀링모드

배틀링모드에서는, 액셀, 브레이즈, 막스, 에디라는 4명의 캐릭터를 사용해 대전할 수 있다. 전 3라운드 중 2라운드를 먼저 얻은 쪽이 우승한다는 내용으로, 이것만은 보통의 격투게임과 같다.

다른점은 나이프와 파이프를 사용한 흉기 공격이 가능하다는 점과 화면의 스크롤. 배틀링모드의 스테이지는 게임중 한 구역의 세개 화면을 사용하고 있지만, 한번 스크롤시켜 버리면 뒤돌릴 수 없다. 그러므로 최종적으로는 하나의 화면에서 싸우게 된다. 하지만 한창 싸우고 있는 중에는 그런 것 따위는 전혀 신경이 안쓰일 것이다.



▲신속함으로 상대에게 애를 먹이는에디는 계속 자기의 페이스로 싸움을 진행시킨다.

◀ 액셀 대 브레이즈. 드래곤 윙과 기공장이 격돌.

### 같은 캐릭터끼리 대전가능 !

이 배틀링모드는 같은 캐릭터끼리 싸울 수가 있다. 선택화면에서 1P와 2P가 같은 캐릭터를 선택하면 양자 같은 캐릭터를 사용할 수 있게 된다. 캐릭터의 성능이 차이가 없어 흥분의 도가니 속으로 빠져들어갈 것을 보증한다.




► 캐릭터 선택화면. 여기에서 같은 캐릭터를 선택하면 같은 캐릭터의 대전이 된다.



◀ 액셀끼리의 사투 ! 이 사진은 개발중의 화면이기 때문에 그래픽은 약간 변경될 것이다.

## 다채로운 기술의 전모를 모두 공개 !!

용량이 늘어남에 따라 각 캐릭터의 동작도 큰폭으로 늘어났다. 기술의 패턴이 적다고 실망을 하고 있던 유저들도 이제는 만족할 수 있게 되었다.

이번에는 기술을 익히는 것 만으로도 엄청난 시간의 댓가를 치루어야 한다. 또 적에게 던지기 이상의 큰 손상을 주는 연속기술이 가능하게 되었다.

스트레이트 2방을 먹이고 그라운드 어퍼로 결정짓자 !

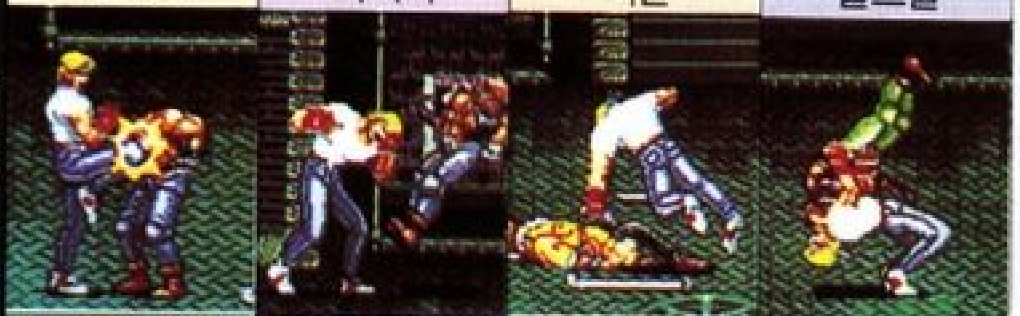




## 액셀

전작에서 사용했던 업어치기는 이번에 없어졌다.액셀은 킥 계열이 강하고, 상대를 이단차기만으로도 어느정도싸울 수 있다. 가장 많이 사용하는 기술은 그라운드 어퍼. 펀치의 연속기에 이어서 사용하면 상대의 체력을 반 이상 뺏을 수 있는 강력한 기술이 된다. 그 만큼 파워로 압도해 갈 수 있는 캐릭터이다.

### 잡는기술



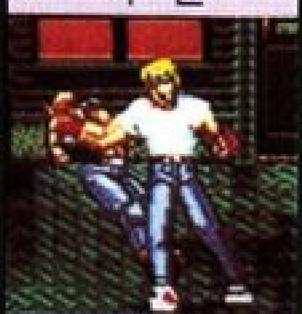
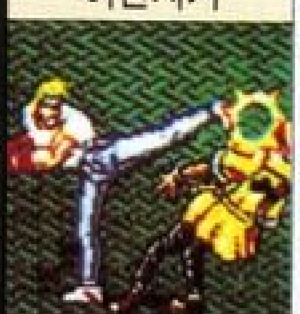
| 연속기 | 박치기 | 백슬 | 솔트슬 |
|---|---|---|---|
| 무릎차기를 2발 공격한 후에 또 다시 2발. 총 4발을 공격한다 | 강렬한 박치기를 감행한다. 연속기의 마지막으로 사용하자 | 겨드랑이 조이기를 한 다음 적을 지면으로 집어던지는 기술 | 정면에서 끌어올린 적을 후방으로 던져버리는 기술 |

### 점프기술



| 차올리기 | 날아차기 | 니플레스 |
|---|---|---|
| 거의 쓸만한 기회가 없다. 위력도 적다. | 멀리있는 적을 향해 날아갈때 사용한다. | 이 기술을 사용해 먹혀들어가면 그대로 적을 잡을 수 있다. |

### 대쉬술 / 후방공격 / 집중공격

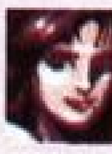




| 대쉬술: 그라운드 | 후방공격: 이 권 | 집중공격: 이단차기 |
|---|---|---|
| 가장 많이 사용하는 기술. 단독 대결에서도 초강력 | 위력은 있지만 리치가 짧은 것이 흠 | B버튼을 잠시 눌렀다 뗀다 |

### 필살기



| 드래곤 형 | 드래곤 스매쉬 |
|---|---|
| 일회전하는 펀치로 주위의 적을 차례로 쓰러뜨린다. 회전중은 완전무적! | 7발 펀치를 친 후에 어퍼로 결정짓는다. |



## 브레이즈

전작에서 가장 사용하기 쉬운 캐릭터였던 브레이즈. 이번에도 평균적인 능력을 가지고 있다. 언뜻보면 단순한 발뒷굼치가 제법 도움이 된다. 대쉬술인 비웅백려는 눈앞에 있는 적을 맞추지 못하는 경우가 많고, 함부로 사용하면 오히려 위험하다. 필살기의 기공장은 가까이에서 맞추는 만큼 위력이 높다. 클리어를 목표로 한다면 우선 그녀를 사용해 보자.

### 잡는기술



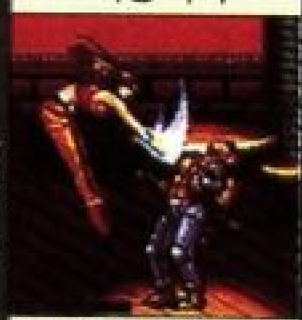
| 연속기 | 집어던지기 | 배대되치기 | 저먼스프렉스 |
|---|---|---|---|
| 무릎차기 2발을 공격한 후, 손으로 최후의 일격을 가한다. | 정면에서 잡은 적을 지면에 내던지는 기술 | 겨드랑이 조리기의 체형에서 구사하는 상당히 강력한기술 | 적과의 간격이 없을 때 가장 많이 사용하는 던지기 |

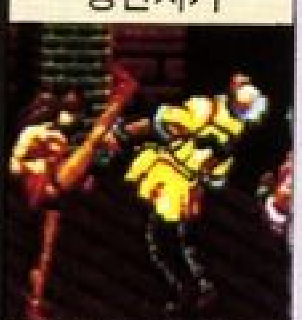
### 점프기술



| 돌려차기 | 날아차기 | 낙장타 |
|---|---|---|
| 단독 대결에서 사용하는 일은 거의 없다. 견제기인가? | 브레이즈의 날아차기는 강하므로 사용하기 쉽다. | 날아드는 기술. 그대로 잡아서 연속기로 이어지면… |

### 대쉬기 / 후방공격 / 집중공격





| 대쉬기: 비상백려 | 후방공격: 발뒷굼치 | 집중공격: 상단차기 |
|---|---|---|
| 강력하지만 가까이 있는 적에게는 맞출 수 없다. | 전후의 적을 싹쓸이할 수 있는 다리후리기의 일종이다. | 가까우면 2발 공격한다. 위력은 약간 약하다. |

### 필살기



| 원무각 | 기공장 |
|---|---|
| 공격하면서 이동할 수 있는 것이 마음에 든다. 회전중은 완전무적 | 손바닥에서 기의 결정체가 방출하여 상대를 격퇴시킨다. 가까울 수록 강력하다 |

## 맥스

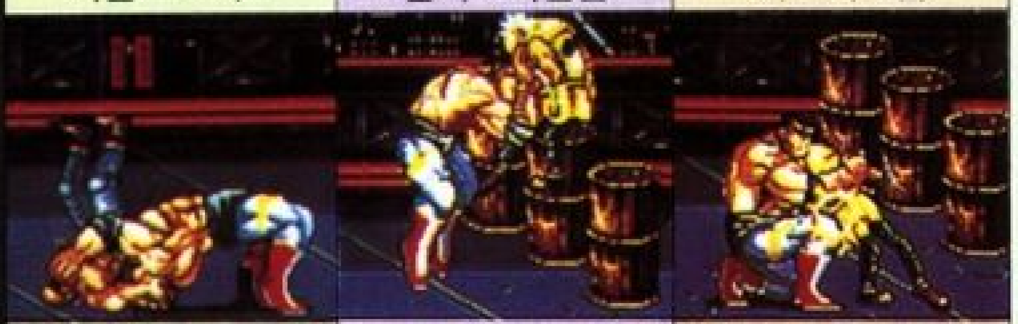
프로레슬러인 맥스는 접근전에서 그 특기를 발휘한다. 잡는 기술도 4인중에서 가장 많다.
파괴력도 최강. 그만큼 스피드가 떨어지고, 대단히 다루기 힘든 것도 사실이다. 펀치를 연타할 수 없는 것도 아쉬운 점이다.

**잡는기술**



| 연속기 | 베어하그 | 브레인 바스터 |
|---|---|---|
| 헤딩 박치기와 무릎차기로 모두 4발 먹인다 | 4번 적을 꽉 조른 후에 펀치로 최후의 일격을… | 기술을 걸때, 적과의 사이가 벌어지므로 사용하기 어렵다. |

**잡는기술**



| 저먼스프렉스 | 선더보디슬럼 | 아트믹드롭 |
|---|---|---|
| 이 기술은 적과의 거리가 벌어지지 않는 던지기다 | 점프하고 적을 지상으로 내던지는 거친 기술이다 | 최강의 파괴력. 하지만 사용할 기회가 없는 것이 아쉽다 |

**점프기술**



| 해머펀치 | 드롭킥 | 엘보드롭 |
|---|---|---|
| 꽤 떨어져있어도 적에게 강타할 수 있는 공격 | 4인중에서는 가장 리치가 긴 뛰어차기 | 이 기술로 잡아서 단숨에 결말을 짓자 |

**데쉬기술**



| 슬라이딩지저스 | 뒷발굼치 차기 | 양손때리기 |
|---|---|---|
| 멀리서 구사하면 적을 잡을 수 있다 | 가까우면 정강이와 뒷꿈치로 2단 공격 | 가끔 잘못 사용해서 나타나는 금단의 버그 기술 |

**필살기**



| 봄버너클 | 산더태클 |
|---|---|
| 일회전해서 강력한 해머펀치를 먹인다. 회전중은 무적 | 맹렬히 대쉬하여 적에게 큰 타격을 입힌다. 이것도 마음 대로 사용할 수 없는 기술. |

## 에디

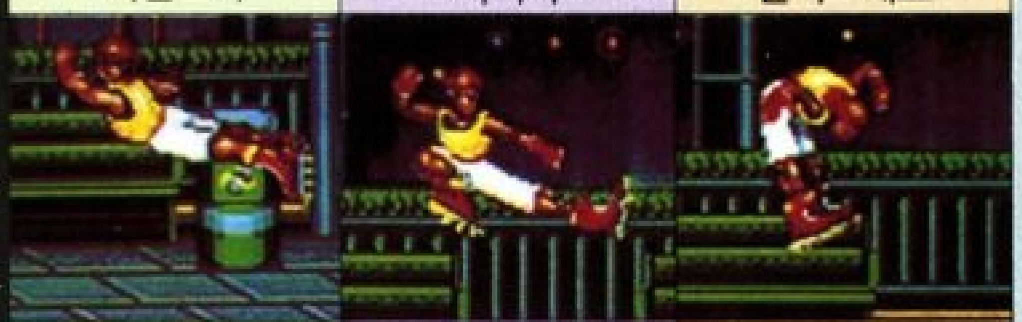
4명 중에서 최강의 파워를 소유하고 있다. 또 4인 중에서 유일하게 대쉬 이동을 할 수 있다. 필살기의 더블스핀킥은 타점이 낮기 때문에 스테이지2의 보스인 젯트의 공격은 빠져나갈 수 있다. 브레이즈와 2인동시 플레이라면 최강 콤비가 될 수 있다.

**잡는기술**



| 연속기 | 롤러어퍼 | 못박기 공격 |
|---|---|---|
| 헤드박치기 2발에 무릎차기의 4단 공격 | 정면에서 강렬한 킥을 2발 먹인다 | 겨드랑이 조르기을 한 적을 못박기 공격을 한다 |

**점프기술**



| 하인드킥 | 사미킥 | 롤러프레스 |
|---|---|---|
| 단독대전에서 사용하는 일은 없다. 리치도 짧다 | 약할것 같이 보이지만 꽤 사용할 만하다 | 점프공격한 다음 잡는기술로 사용하기 쉽다 |

**대쉬기술**

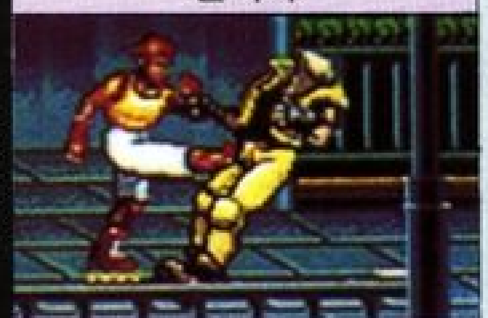


| 대쉬 | 다이나마이트 헤딩 박치기 |
|---|---|
| 방향키를 전진방향으로 2회 돌린다. 에디만이 가능한 기술 | 대쉬중에 공격 버튼을 누른다. 박치기와 타격주기의 2단공격 |

**후방공격**

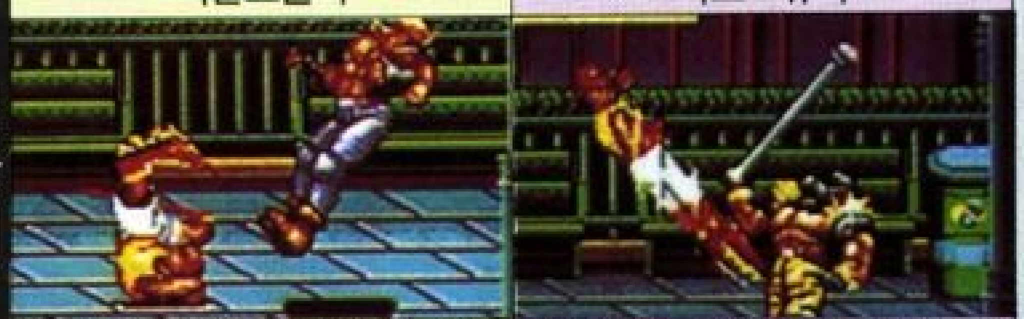


**집중공격**



| 백 킥 | 롤러킥 |
|---|---|
| 뒤로 회전하면서 공격한다. 이동을 할 수 있다. 대단히 편리한 기술이다 | 적을 차올리고 후방으로 착지한다. 소위 서머솔트라고 |

**필살기**



| 더블스핀킥 | 콕스크류킥 |
|---|---|
| 브레이크 댄스가 그대로 필살기로 이식되었다. 회전중은 완전 무적상태이다 | 공중에서 몸을 고속 회전시키면서 적에게 드릴킥을 먹인다 |

## 새로운 사투가 기다리는 8개 스테이지

「베어너클 Ⅱ」는 전작과 같이 8개의 스테이지로 구성되어 있다. 하나의 스테이지는 2~3개의 구역으로 나뉘어 있어, 각각 분위기도 다르고 보고 있어도 지루하지 않는 구성으로 되어있다. 이점도 전작과 다른 부분이다. 앞부분에서는 전작과 같은 스테이지가 등장해 그리웠던 기분도 맛볼 수 있다. 이번은 스테이지1에서 3까지를 소개하기로 하자.

### 스테이지 1 쇼핑타운

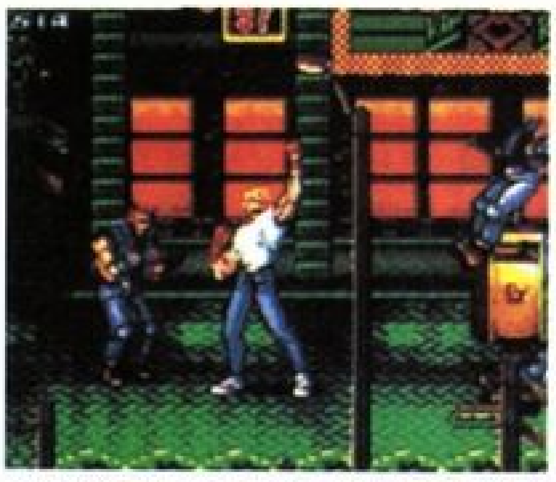
#### 구역1

전작과 같은 장소에서 결투는 시작된다. 우선 솜씨를 익힌다는 기분으로 전진해 나가자. 도중에서 경사지게 스크롤하는 부분이 볼만한 곳 중 하나.

구역의 마지막에는 나이프를 사용하는 정크가 있다. 히죽히죽 웃으면서 나이프를 던지며 다가온다.



전작과 같은 흉기공격도 건재. 방해가 되면 던져버리자



처음부터 적이 많이 나타난다. 염려말고 연습한대로 상대해 주자



이놈이 정크. 상당히 강적이다

#### 구역2

경크를 쓰러뜨리면 이상한 술집으로 들어간다. 자코가 앞뒤에서 무리를 지어 오므로 던지기와 필살기 등으로 대항하자. 술집에서 있는 의자와 테이블을 부수면 체력회복 아이템이 나오기 때문에 잊지말고 얻어두자.

마지막으로는 '위험한 여왕', '엘렉트라'가 있다. 경솔하게 다가서면 채찍으로 맞는다. 떨어지면 뛰어차기로 한방!



여왕 엘렉트라. 전파 채찍을 정면에서 한방 맞으면 저승으로 직행



좌우에서 많이 쏟아져 나오는 적은 던지기의 연습에 안성맞춤이다

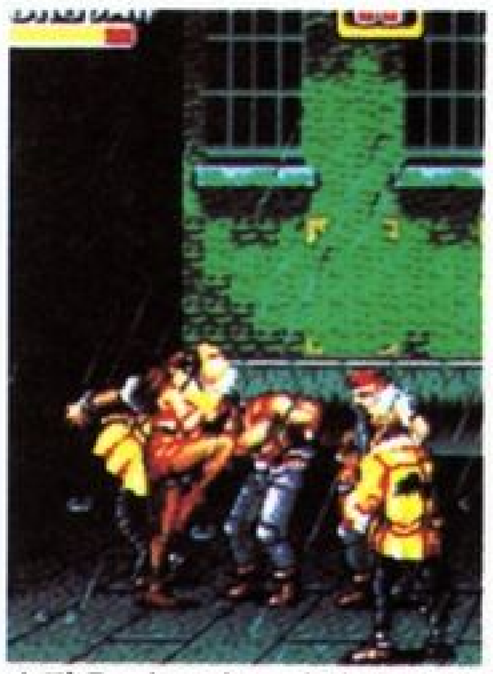
에디와 엑셀. 여왕의 분노를 사서 본보기를 당하는 장면



#### 구역3

술집을 빠져나오면 밖에는 흙모래(토사)가 내린다. 밖으로 나온 순간, 잠복하고 있던 적에게 당한다. 당황하지 말고 침착히 무찔러 나가자!. 그리고 스테이지1의 대 보스, 바본이 등장.

강렬한 펀치, 킥, 던지기로 덤벼든다. 특히 던지기는 강렬하다. 내던져지면, 전작에서도 사용한 '착지'을 사용하는 것도 하나의 방법.



술집을 나오면 느닷없이 적이 잠복하고 있다. 협공에 당하지 않도록 주의



바본에게 던져지는 브레이즈. 하지만 당황하지 말고 ↑+선택 버튼으로…



으랏차, 보기좋게 착지. 익숙하면 재미있게 할 수 있다. 여기서 연습해 보자

### 스테이지 2 브래디 브리지

#### 구역1

이 스테이지는 전작의 스테이지 4와 같은 다리위이다. 이번에는 오토바이 군단이 등장한다. 자코와 싸우면서 기운이 떨어져 오토바이에 깔리는 일이 많은데 주의하자. 게다가 수류탄까지 선물로 놓고 가준다.



수류탄에 주의. 다시 받아 던질 수 있다



던지기의 무적시간을 이용해 오토바이를 비집고 빠져나갈 수도 있다



오토바이에 타고있는 적은 공격해서 떨어뜨릴 수가 있다. 뒤에서의 역 습이 무섭지만……



후반에서는 오토바이 군단이 연속해서 달려든다. 여기가 가장 어려운 포인트가 된다

## 구역2

차도에 멈추어져 있는 장갑트럭에 유인되어 버린다. 안에는 조금전의 오토바이 군단과 권법사가 기다리고 있다. 권법사를 쓰러뜨리면 오토바이 군단이 덤벼든다. 오토바이 군단은 파이프를 뺏어 공격하자.


기공을 맞아 날아가 버리는 브레이즈


트럭 속에서의 싸움. 이 권법사는 손에서 기공을 내뿜고 있다


최후의 일격인 차기. 나의 상대가 되려고 하다니..

## 구역3

트럭에서 탈출하면 이윽고 스테이지2 보스와의 대전이다. 그 전에 자코가 우루루 모여오지만 가볍게 무찔러 버린다. 스테이지2의 보스는 잔등에 로케트를 업은 남자, '제트'이다. 멍청히 있으면 그만 잡혀 올라가 지상으로 곤두박질 당한다.


장갑트럭에서 막 나온곳. 뒤는 보스인 제트가 있는 곳까지 일직선이다.


제트의 공격. 느닷없이 꽉 잡혀 공중 높이 날아 올라간다


양다리에 끼어 지상으로 곤두박질! 당하면 한조각도 안 남는다

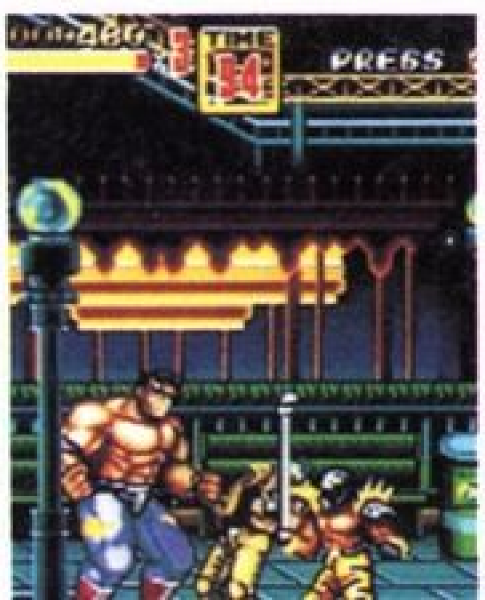
## 스테이지 3 유원지

## 구역1

이 스테이지는 밤의 유원자가 무대이다. 이 주위에서 슬슬 적이 강해져 온다. 지금까지는 자코였던 적도 더욱 강해지고 있으므로 깔볼 수 없다.

공격할 시간을 주지 않고, 점프로 날아들어도 간단히 보복당해 버린다. 체력회복이 이 구역의 마지막에서밖에 낼 수 없으므로 신중히 앞으로 나가자.

밤의 유원지를 무대로 펼쳐지는 조용하고, 그리고 뜨거운 싸움. 이제부터가 본격전인 싸움




## 구역2

이 지역도 스테이지1의 구역1과 같이 비스듬히 스크롤된 곳이다. 전자오락실같기도 하다. 이전의 구역보다는 훨씬 좁으므로 활동성이 적다고 할 수 있다. 여기서는 슬라이딩하는 적에게 주의해야 한다. 한번 당하면 연속해서 공격을 당해버린다.


슬라이딩해 오는 적이 대량으로 등장. 틈을 탈 기회를 주지마라

## 구역3. 4

구역3은 범선 갑판 위에서의 싸움. 처음 등장한 닌자 2인조는 잽싼 동작으로 이쪽을 교란시키고, 정확한 일격으로 결판내려 한다. 구역4는 또다시 밖으로 나가 싸운다. 마지막에는 여왕 2인과 자크와의 대결이다. 그리고 그 안에는 대 보스가 기다리고 있다!


닌자 2인조가 등장. 닌법영분신이라는 기술을 사용해 공격해 온다


나이프와 채찍의 합동 공격. 분산시키면 손을 쓸 방도가 없어지게 된다

## 스테이지 3 이후는 끝없는 전투장면!!

여기서는 스테이지 3이후의 전개도 조금 소개해 보겠다.
다음 스테이지인 4는 스타디움에서의 싸움이다. 불을 뿜으면서 뛰어다니는놈과 새로운 적캐릭터가 대량으로 출현한다. 또 구역마다 설치되어 있는 장치는 점점 화려하게 되어간다.

진정한 싸움은 지금부터다. 친구를 구출하고, 최후의 숙적을 쓰러뜨리기까지 결투는 끝나지 않는다.!!


세가가 운영하고 있는 야구장인가? 제법 밝은 분위기의 스테이지이다


적이 빗발같이 몰려드는 공간


피쳐 마운드 위에서의 싸움. 실은 여기에 가공할 만한 장치가…

우측 끝에서 애교를 떨고 있는 자가 불을 뿜는 사람






# 돌아온 베트맨

| 슈퍼컴보이 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 현지 발매일 | 93/2/26 | 장르 | 액션 | 화면외국어 수준 | 일본어 하 |
| | 제작사 | 코나미 | 용량 | 8M | 대상 연령 | 국교생 이상 |
| | 현지 발매가 | 8,800엔 | 기타 | 카드리지 | 게임 난이도 | ABC ⒹEF |

일본 엔화에 6.2를 곱하면 원화를 알 수 있습니다(92. 12. 1 현재)

## 드디어 등장, 미국 제1의 영웅!!

코나미의 93년 대작 소프트웨어 제1탄 돌아온 베트맨은 가로 스크롤 격투 액션 게임이다. 격투 액션하면 곧 떠오르는 것이 T.M.N.T지만, 그것보다 무거운 분위기가 연출되는 본격 액션 게임이다.

게임의 내용은 경사진 시점에서 타이밍, 그리고 가로 스크롤 시점에서 전투라고 하는 두 장면으로 나뉘어져 있고 조작방법, 아이템의 효과가 장면마다 다소 다르다.

자! 그럼 지금부터 미국 영웅의 세계를 체험해 보자!


이것이 전투장면이다

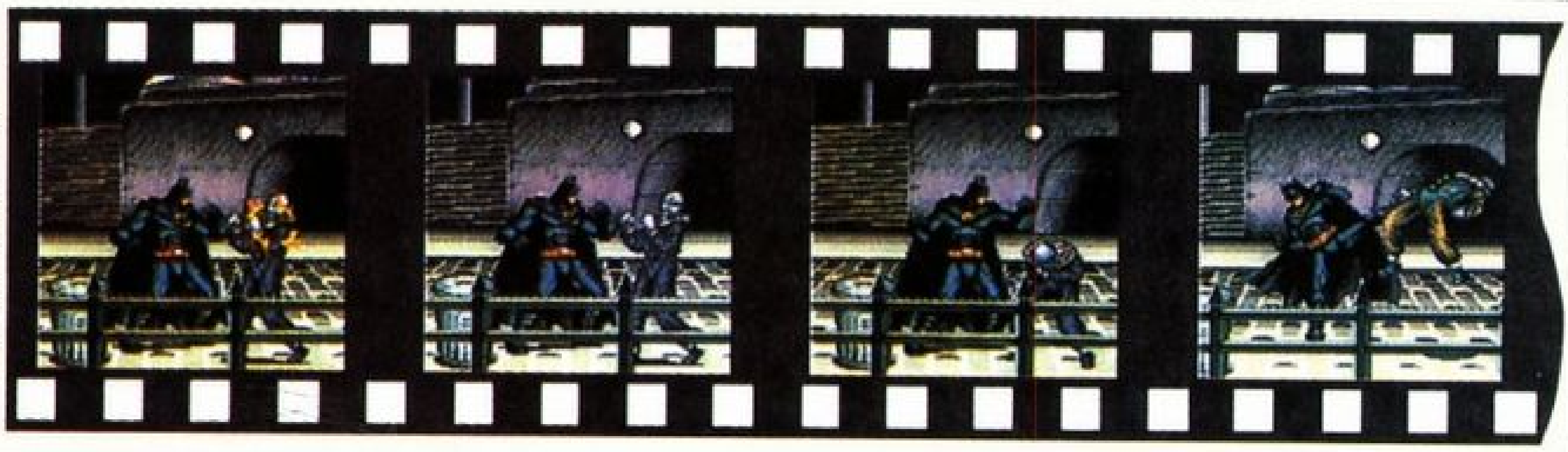
이쪽은 타이밍이다


## 다채로운 기술을 보장한다

격투 액션게임에서 기술을 마음대로 사용할 수 없으면 앞으로 전진하기가 힘들다. 그래서 다음의 기술들을 소개한다.

### 연속공격

Y버튼을 연타하면 펀치, 킥의 연속동작을 계속할 수 있다. 졸병이면 이 공격을 사용하고 보스에게도 깊은 손상을 줄 수 있다. 가장 기본적인 기술이다.



### 베트랑

베트랑은 날으는 도구로 적의 움직임을 정지시키는 위력을 갖는다. 이 무기로 공격이 더욱 재미있게 되며 발칸탄과 날아오는 총알 등도 쏴 떨어뜨릴수 있다.



### 스핀 어택

점프의 B버튼과 Y버튼을 동시에 누르면 주위의 광범위한 적에게 손상을 줄 수 있는 스핀 어택을 쓸 수 있다. 그러나 필살기이기 때문에 1회의 사용에 생명이 조금씩 줄어간다.



### 점프 킥

B버튼으로 점프를 한 후에 공격버튼 Y를 누르면 점프 킥을 사용할 수 있으며, 뒤에 있는 적을 공격할 때 유리하다.



### 방어

L, R버튼을 동시에 누르면 적의공격을 방어할수있게 된다. 공격 뿐만 아니라 방어도 대단히 중요하다.



### 바디 프레스

점프중에 십자버튼 아래부분과 공격버튼을 누르면, 적을 눌러 찌부러뜨리는 바디 프레스가 된다. 점프 키와 적절히 사용하자.



### 내던짐

적의멱치를 잡아 끌어 올릴 수 있고, 십자키와 Y버튼으로 내던질 수 있다.



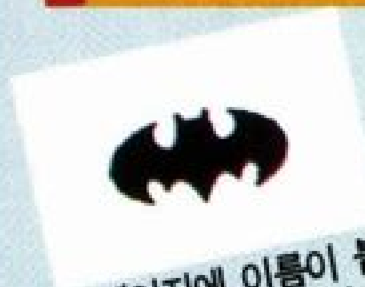
## 각 스테이지의 소개




돌아온 베트맨은 모두 7개의 스테이지로 구성되어 있다. 영화와 같은 도시를 무대로 캐츠우먼과 펭귄이 싸움을 걸어온다. 이번에는 우선 스테이지3까지만 알아보자.




타이틀 화면도 미국 영화와 같은 느낌!



스테이지에 이름이 붙어 있다 장면이 바뀌지는 것도 똑같다

### 스테이지 1

베트맨의 활약이 시작되는 스테이지 1은 두 장면으로 구성되어 있다. 처음의 상점가는 전투, 다음 장면은 타이밍이다. 조작방법을 외우는데 안성맞춤인 스테이지이다.



뒤에서 공격을 해오는 적은 베트맨의 일격에 쓰러진다



적의 수가 많을 때에는 베트 시험관을 사용해라





#### 스턴건 삐에로

전기를 발사하는 무기. 스턴건을 가진 삐에로가 이 스테이지의 보스이다. 날아다니는 도구에는 역시 베트랑이 유효하다.




스턴건으로 공격을 해 온다.

### 스테이지 2

더욱 강한 삐에로가 등장하는 스테이지2. 날아서 접근해 오는 뚱뚱한 삐에로, 폭탄을 던져오는 삐에로 등이 끝임없이 출현한다.

하수구 안에서 시작하는 이상한 스테이지만 난이도는 조금 높다.



거리에서 난폭하게 행동하는 삐에로를 쳐부셔라!



위에서 떨러지는 콘크리트를 피해가면서 적을 쓰러뜨린다



언제 적이 나타날까 알 수 없다. 방심하지 말고 전진

#### 입묵괴력남

엄청난 파워를 가진 스테이지2의 보스로 한대만 맞아도 손상을 받는다. 베트랑도 소용이 없다.

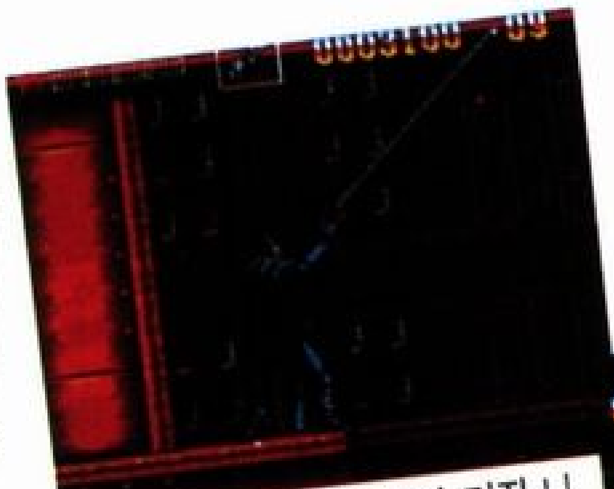



파워가 강력하다

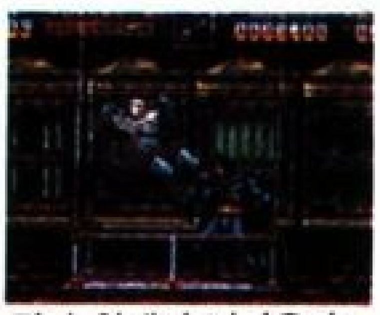
### 스테이지 3

이 스테이지의 목적은 캐츠우먼의 처치에 있으며 빌딩의 옥상을 목표로 한다. 빌딩중에는 발판이 없는 곳이 있는데 이럴 때는 스피어건을 천정에 쏘아 이동하자.

빌딩의 벽을 곤돌라(빌딩, 고층아파트 등에서 짐을 실어 오르내리는데 사용하는 기구)로 올라가면 적이 빌딩 안에서 날아온다.



스피어 건을 사용해 날아 가자!!



적이 창에서 날아온다



옮겨 탄 적은 베트맨을 떨어뜨리려고 한다

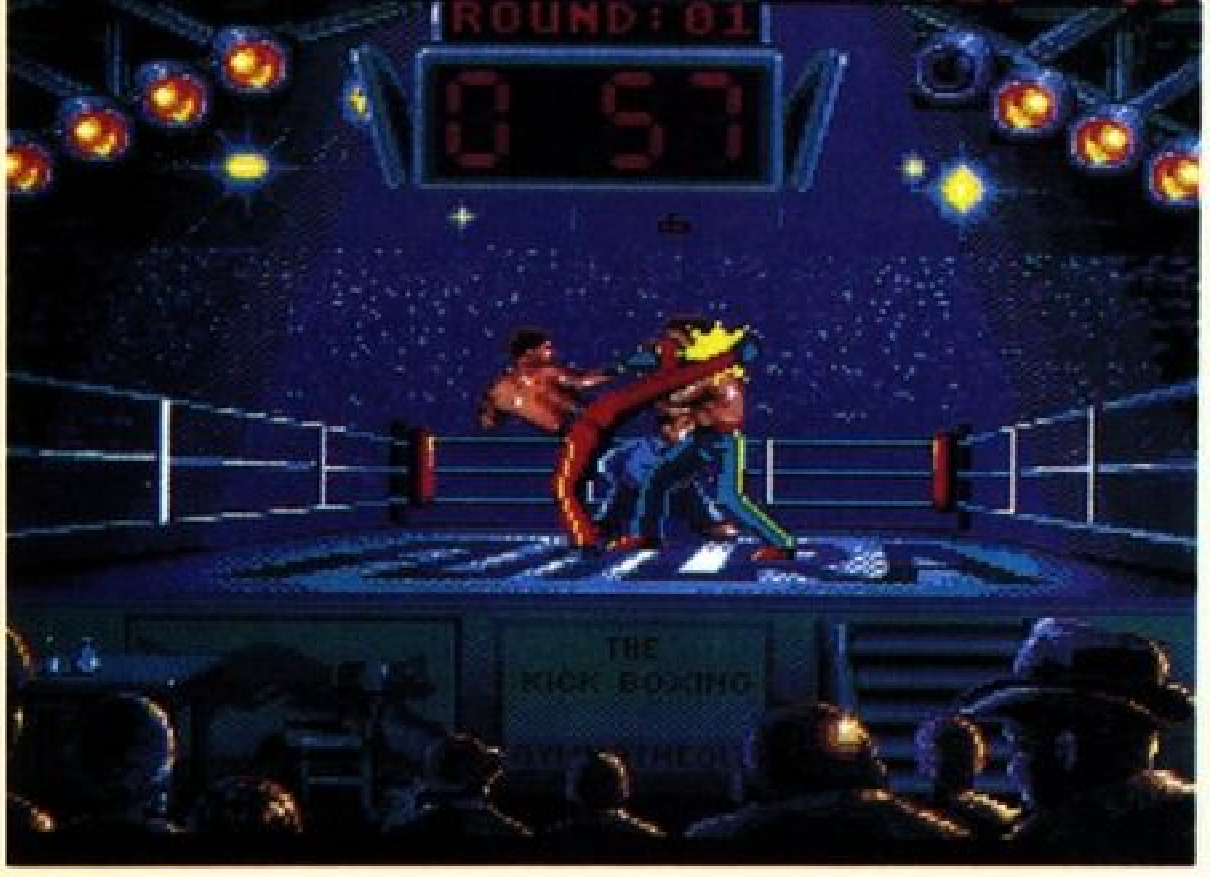


#### 캐츠 우먼

캐츠 우먼의 무기는 긴 다리에서 반복해 나오는 차기와 회초리이다. 이것들은 베트맨의 공격보다도 범위가 넓기 때문에가능한 접근해서 싸우도록…




캐츠 우먼의 공격은 베트맨보다 공격범위가 넓다




Coming Soon

# 킥 복싱

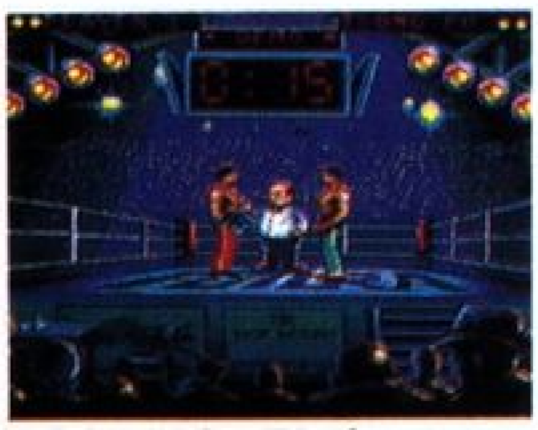
| 수퍼알라딘보이 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 현 지 발매일 | 93/1/29 | 장르 | 스포츠 | 화면 외국어 수 준 | 일본어 하 |
| 제작사 | 마이크로 월 드 | 용량 | 8M | 대 상 연 령 | 국교생 이 상 |
| 현 지 발매가 | 8,500엔 | 기타 | 카드리지 | 게 임 난이도 | ABC ⒹEF |

## 다양한 기술의 섭렵이 우선

이 게임은 16개국의 선수가 싸우는 킥복싱이다. 2인 대전도 가능하게 되어있으며 시합을 이기면 선수의 능력은 점점 향상되어 간다. 그 능력은 패스워드로 보존할 수 있다. 또 시합 최후의 라운드는 리플레이로 자유롭게 볼수가 있다.




드디어 시합개시이다



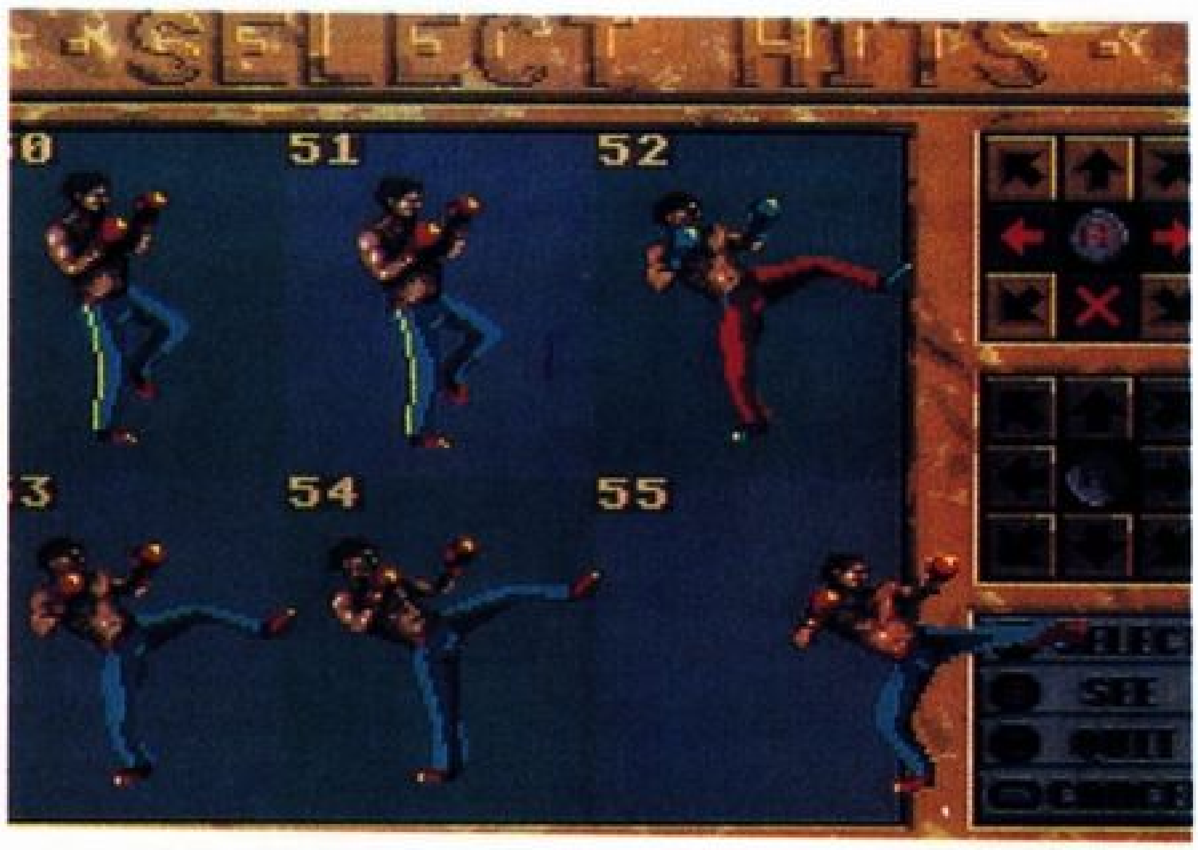
시합전에 주의를 듣는다

### 50개 이상의 기술을 구사하라 !

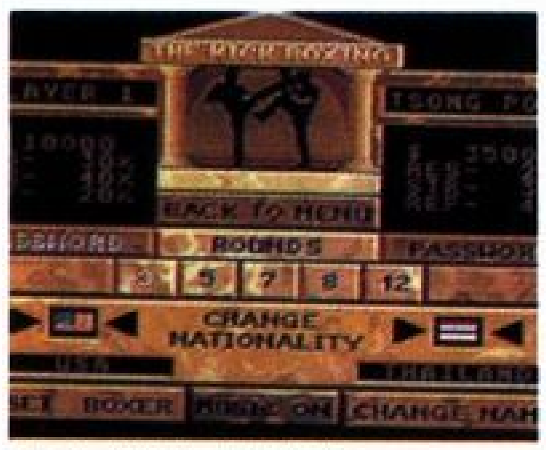
킥복싱의 기술은 50종류 이상 있고, 그 중에서 자유롭게 13종류를 선택할 수 있다. 기술은 방향키와 버튼 하나의 간단한 조작으로 낼 수가 있게 되어 있다.




연습하면 능력 업




50종류 이상의 기술 중에서 자기에게 맞는 대전표를 선택하자




이 화면에서 여러가지로 설정할 수 있다



랭킹을 높여가자



# 스노우 브로스

| 수퍼알라딘보이 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 현 지 발매일 | 93/미정 | 장르 | 액션 | 화면 외국어 수 준 | 일본어 하 |
| 제작사 | 동아 플랜 | 용량 | 8M | 대 상 연 령 | 국교생 이 상 |
| 현 지 발매가 | 미정 | 기타 | 카드리지 | 게 임 난이도 | ABC ⒹEF |

# 코믹과 스릴을 겸비한 게임

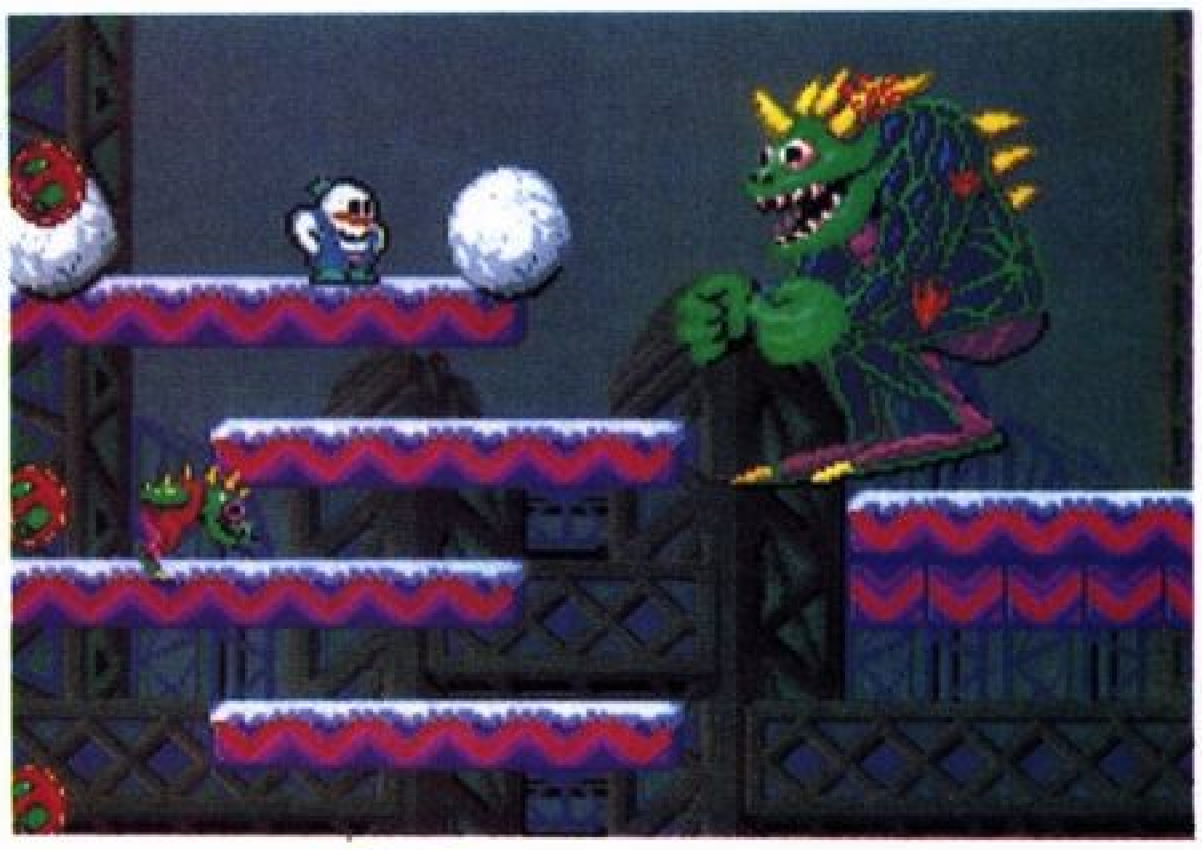


공주와 즐거웠던 한때를 보내는 눈사람



납치된 공주를 구출해 내자

10면마다 보스와의 싸움이 된다. 동작을 잘 확인하고 쓰리뜨리자



업무용 게임 '스노우 브로스'(SNOW BROS)가 등장했다. 업무용의 2인 동시 플레이도 그대로 이식되고 있다. 플레이어는 눈사람과 같은 캐릭터를 조종하고 적에게 눈을 던져, 눈뭉치로 만들어 쓰러뜨리는 것이다.



적을 하나로 묶어 쓰러뜨리면 아이템 등이 나온다




패스워드에서 컨티뉴가 가능하다.



게임오버 때에는 패스워드의 표시가 있다

**적을 하나로 묶어서 공격하자**

메가드라이브용에서는 업무용으로 된 데모방식이 추가되고 있다. 공주 2인이 납치되어, 공주를 구하러 간다는 스토리가 가미되어 있다.




영화와 같은 타이틀이다

# 에어리언 3




| 수퍼 알라딘보이 | 현 지 발매일 | 93/2/하순 | 장르 | 액션 | 화면 외국어 수 준 | 일본어 하 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 제작사 | 빅터 동해 | 용량 | 4M | 대 상 연 령 | 국교생 이 상 |
| | 현 지 발매가 | 6,800엔 | 기타 | 카드리지 | 게 임 난이도 | ABC · ⒹEF |

지난 여름, 극장에서 공개되어 대히트한 「에어리언 3」가 일찌감치 등장했다. 영화와 같이 시리즈를 통한 영웅의 '리프리'가 활약한다. 「에어리언 3」에서 리프리는 삭발머리가 되어버렸지만, 이 게임에서도 삭발머리의 리프리가 에이리언을 상대로 고군분투하게 된다.

## 에이리언3가 게임으로

게임내용은 영화 '에이리언 2'와 내용이 가까우며 에이리언의 접근을 감지하는 기기를 사용, 화염방사기 등의 무기로 다가오는 에이리언을 무찌른다.

## 에이리언을 없애라!

모두 15면이나 되는 미로 상태의 스테이지에서 인간이 에이리언에게 붙잡힌다. 그들을

또 무기의 탄수에도 제한이 있고 스테이지 상에 반짝이는 탄약을 보급해야 한다.



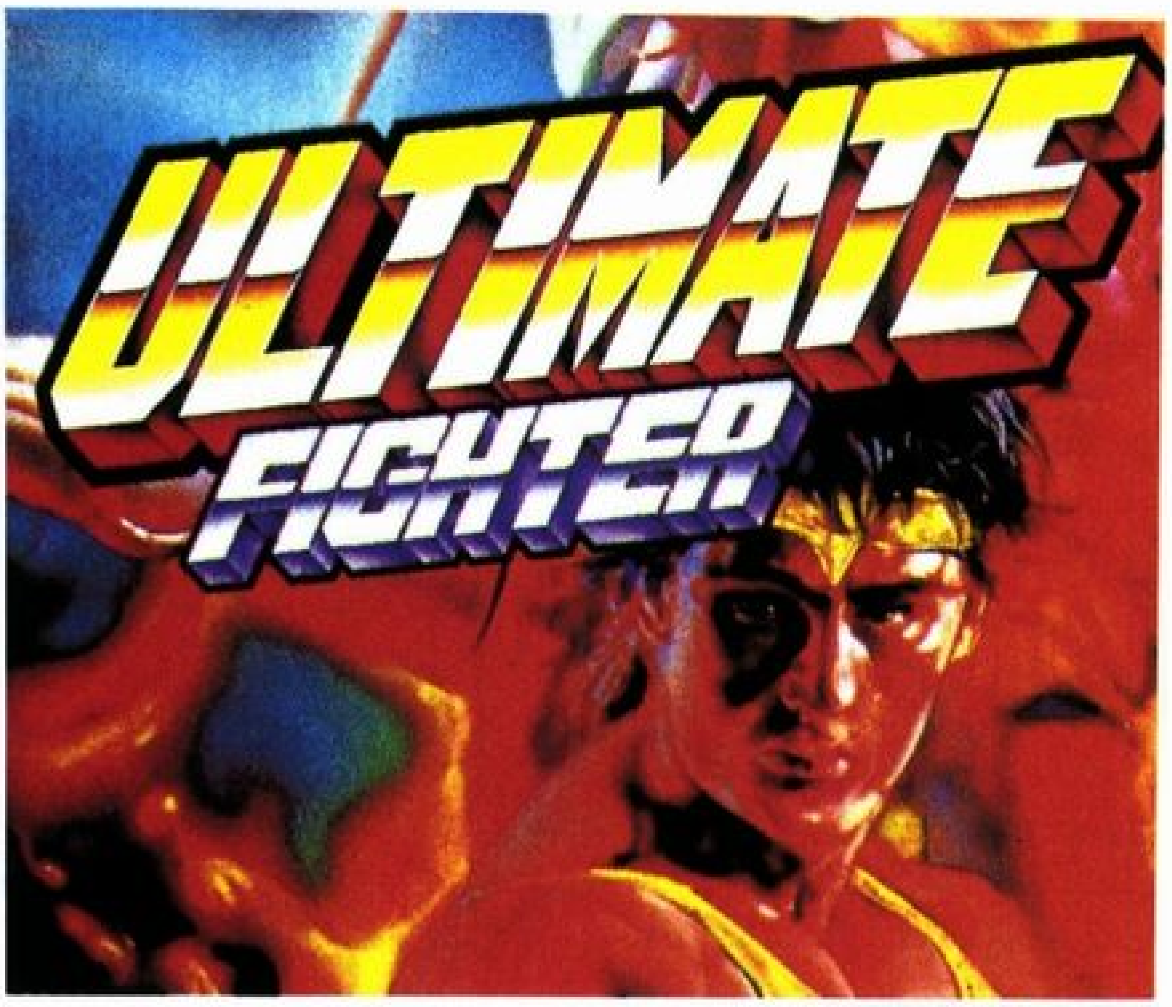

제한시간 내에 도와주지 않으면…

리얼한 에이리언의 모습




스테이지 종료시에 전투 결과를 표시





긴급속보

# 울티 메이트 화이트

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 슈퍼컴보이 | 발매일 | 93.1.중순 | 장르 | 액션 | 화면 외국어 수준 | 영어 중 |
| | 제작사 | 컬쳐 브레인 | 용량 | 12M | 대상 연령 | 국교생 이상 |
| | 발매가 | 미 정 | 기타 | 국내 동시 발매 | 게임 난이도 | AB© DEF |

## 비룡의 권 슈퍼—화이버 버전 한국판!!

이 게임은 작년(92년)에 일본에서 발매된 비룡의 권 슈퍼—화이버 버전의 유럽판으로서 1월 중순쯤 유럽에 이어 국내 슈퍼 컴보이에서도 동시에 발매될 슈퍼 액션 게임이다. 일본 버전과 달리 인물들의 이미지 변경과 더불어 조작성을 대폭 간소화시켜 초보자들도 쉽게 즐길수 있게 했다.

일본 동시 발매가 아닌 유럽 버전 동시 발매라 아쉬움은 남지만 현대의 동시 발매 첫작품이라는 점에서 기대가 되는 작품이다.

이 게임은 지금까지의 「비룡의 권 시리즈」의 종결작으로 총 8명의 격투가에의해 120여종 이상의 치고, 차고, 던지는 등의 격투기를 모은 박력 넘치는 대전형 액션 게임이다. 액션게임이라고는 생각되지않는 감동의 스토리와 화려한 그래픽 전투 장면등은 한국의 까다로운 액션 팬들도 극히 만족할만한 작품이다.

## 울티 메이트 화이터!!

| 스토리 모드(JOURNEY MODE) |
|---|
| 횡 스크롤 대전편<br>(스토리 모드)<br>이종 격투기 대결편<br>(보스스테이지)<br>변신후의 대결전<br>비쥬얼 정보편 |

| 대전형 토너멘트 |
|---|
| 8인 까지 참가 가능한 이종 격투기 대전모드. 토너먼트 형식으로 대전이 가능 하다. |

## 슈퍼컴보이에서만 즐길수 있는 한국버전!

### 두배 사이즈의 거대 캐릭터로 대결한다!!

패밀리 판으로도 인기 높았던 비룡의 권 시리즈 대전 모드. 그 격투가들이 배의 사이즈가 되어 등장! 높게 평가 받았던 기술의 수도 한층 파워 업해 등장했다. 게다가 대전 토너먼트 모드까지 첨가되어 2배 사이즈의 캐릭터로 대전이 가능하다.

### 연출도 뛰어나다!

비룡 전사들의 변신 장면과 법력의 연출 등 슈퍼 컴보이의 장점을 최대한 살려 한층 새로워진 비룡의 권 울티 메이트 화이터. 화면이 좁다고 느껴질 정도의 박력적인 대전이 다수 등장한다.

### 120종류가 넘는 화려한 기술!

격투기의 모든 정수를 모아 빅 캐릭터에의해 보다 박력적이고 보다 멋있는 기술을 펼친다. 조작 가능한 기술은 120종류이상, 컴퓨터 전용의 기술을 합하면 200여종에 육박하는 다양한 기술로 즐길수 있다.

### 이것이 슈퍼 디펜스이다!!

지금까지의 게임과는 달리 방어 태세에서 그대로 공격할 수 있게 되었다. 예를 들면 상대의 펀치를 피하며 그대로 카운터 펀치 공격, 상대의 펀치를 막으며 던지기 기술로 들어가는 역이용 기술등을 사용하게 되어 한층 스릴 넘치는 시합전개가 기대된다.

## 울티 메이터의만의 새로운 시스템이다!

### 1. 스토리 모드

보다 커지고 보다 사악하게 부활한 후즈후와 그가 이끄는 달빛파에 대항하는 용비달 5인! 주인공 릭이 적 터스크 솔저의 음모를 저지하기위해 활약하는 스토리성이 강한 게임 모드.




스토리 모드에는 일대일 대결하는 보스 캐릭터가 있는 곳까지 횡 스크롤의 격투 액션을 던지기 등의 풍부한 기술을 사용하며 전진하는 것이다.



스토리 모드에는 격투가 이외에도 특수한 기술을 사용하는 적과 싸우기도 한다. 이것은 그중의 한명인 잭—학생 시절부터 수많은 스포츠에 활약한 스포츠 만능 선수. 그 운동신경을 살려 격투계에서도 스타의 자리에 오르려고 하고있다. 오직 큰기술만 발휘하는 공격적인 남자.

(1)만화 모드 : 스토리를 액션이 아닌 명령 입력식의 조작으로 여성이나 어린이들, 액션게임이 서툰이를 위한 모드




만화 모드(ANIMATION MODE)

## 2. 액션 모드(ACTION MODE)

(1)화이팅 모드(FIGHTING MODE)

버튼의 연타와 적절한 솜씨로 여러 기술을 만들어낸다. 단순한 조작으로 처음 비룡의 권을 하는 사람이나 전문가도 본격 격투기를 즐길수 있다.



전투 모드(FIGHTING MODE) 대결 상대 중에는 격투가로 변신한 다크디멘션의 전사 타스크 솔저가 섞여 있다. 놈들의 정체를 폭로하면 라이트 디멘션의 용사 후라잉 워라로 변신해 싸운다.

(2)전문 모드(EXPERT MODE)

차고 치고 던지고 역이용하는 등등! 격투기의 정수를 모은 120여종의 기술을 자유자재로 만들어 낼수 있는 전문가를 위한 모드.

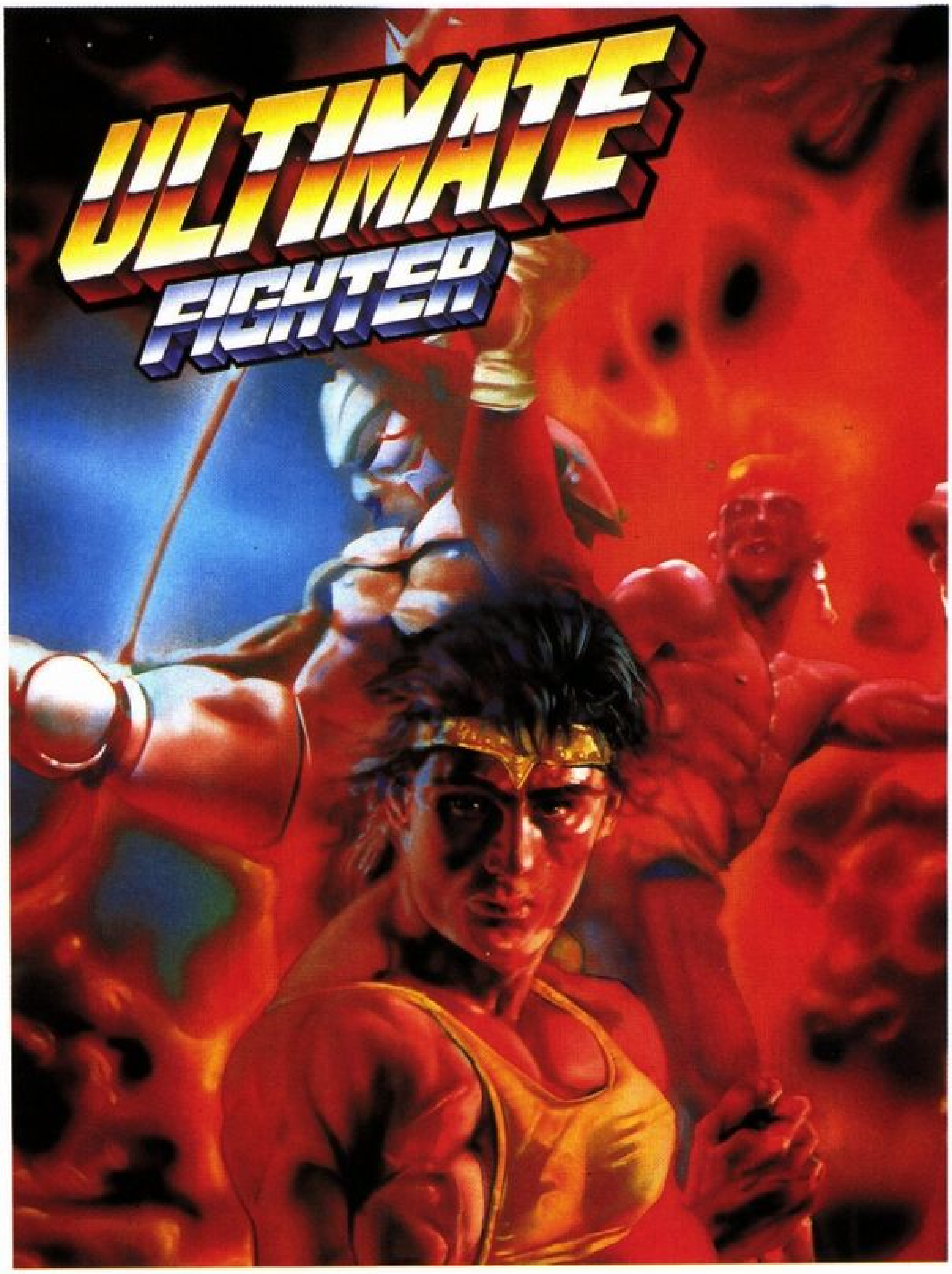
## 3. 대전 토너먼트 모드

8인까지 즐길수 있는 본격 대전형 게임모드이다. 컴퓨터를 상대로 연습이나 기술을 거는 법을 익히는 것도 가능하나, 역시 친구와 함께 즐기는 것이최고의 즐거움이다




대전 토너먼트 모드에서의 조작법과 대 컴퓨터전의 난이도, 시합 시간의 선택등 초기 설정의 선택화면





대전 토너먼트 모드의 시합전 화면. 시합 직전에도 인간의 플레이와 컴퓨터의 조작 선택 가능하다.




대전 토너먼트 모드 무에타이 대 사나다.



대전 토너먼트 모드 마리 대 제브라. 힘으로는 상대되지 않는 마리의 필살 반격법. 능숙하게 상대의 힘을 사용해 상대의 거구를 날린다.




전투 모드에서 대결상대의 선택화면



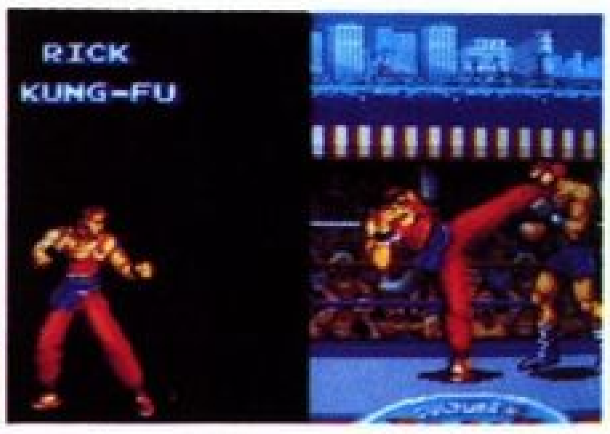





# 8명의 격투가와 대표적 기술

## 릭(RICK)

주인공으로, 공격과 수비의 밸런스가 좋은 쿵후(소림권법)를 구사. 과거 격투기 세계선수권 대회에서 2번 우승한 경력의 소유자.

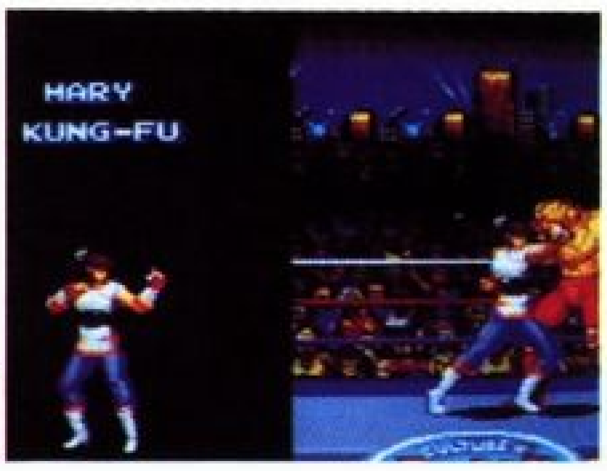



### 쿵후(KUNG —FU)

주인공 리크가 사용하는 격투기술. 연속기나 역이용 기술등 화려한 기술이 많다. 선풍각등의 큰 기술도 풍부. 다루기 쉽고 기술이 다양해 초심자에서부터 상급자까지 즐길수 있다. 필살기 비룡의 권의 위력은 강력하다.

## 마리(MARY)

5인의 전사중 유일한 여자. 릭과 같은 권법가로 화려한 움직임과 상대의 힘을 이용해 되받아치는 기술에 의한 기술을 주 무기로 한다.




### 여권법(KUNG—FU)

남 권법의 박력적 과는 다른 기술. 우아한 움직임 속에서 강력한 일격을 뿜어낸다. 이것도 초심자가 다루기 쉽다. 일격의 위력이 약하므로 큰기술을 사용해야한다.

## 제브라(ZEBRA)

원래 프로 풋볼 선수였던 레슬러. 풋볼로 다진 강건한 육체를 이용 레슬링계에서도 크게 활약하고있다.




### 레슬러(WRESTLING—파워 화이터)

힘과 거칠음에 당할자가 없다. 기술보다는 힘에 의존한 것이 많다. 한발 한발에 위력이 담겨져있다.



## 사나다(SANATA)

일본 레슬링계의 1인자. 일본에서 가장 강해, 그에게 이긴 레슬러는 일본에 없을 정도로 공격과 수비를 겸한 강함을 가지고있다.

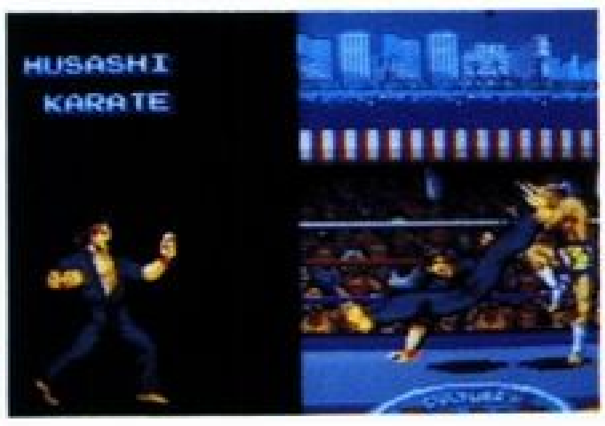



### 레슬러(WRESTLING—스트롱 스타일)

적에 따라 다채로운 공격. 기술의 풍부함에 누구라도 플레이 해보고 싶은 생각이 든다.

## 무사시(MUSASHI)

사도의 비열한 싸움 형식을 취하기에 소속된 도장에서 파문당하고 현재는 떠돌이 격투가이다. 드문 골법의 기술을 사용한다.

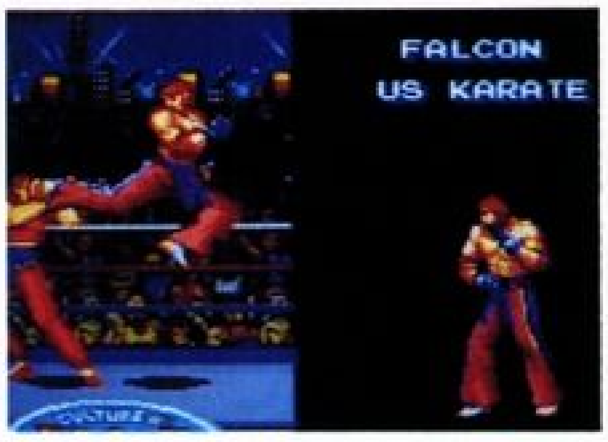



### 공수(KARADE)

일본이 자랑하는 격투기. 기술의 종류도 풍부하고 조작법은 권법에 가깝다. 삼각뛰기등의 필살기를 막기는 힘들다. 또 골법의 기술, 역회전 차기등을 사용할수 있어 팬을 즐겁게 해준다.

## 팔콘(FALCON)

흉폭해 필요이상으로 상대를 다치게 하기 때문에 프로의 자격을 박탈당하고 다른 격투기 연맹에 싸움을 걸고 있다.



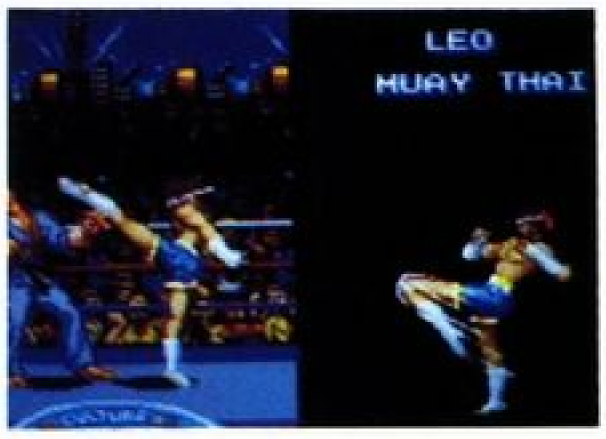

### M—아트(US—KARADE)

종합 격투기로 불리워지는 격투 기술. 기술이 다양하고 종류도 많다. 펀치의 다양함은 복싱에 필적하고 킥은 공수, 게다가 여러종류의 던지는 기술도 갖고있다. 펀치가 위력적이다.



## 레오(LEO)

태국계 무술의 최강의 남자. 전통있는 무에타이 전사의 명예를 걸고 모든 격투가의 도전을 어떠한 조건이라도 받아들여, 어려움없이 이를 물리쳐 왔다.

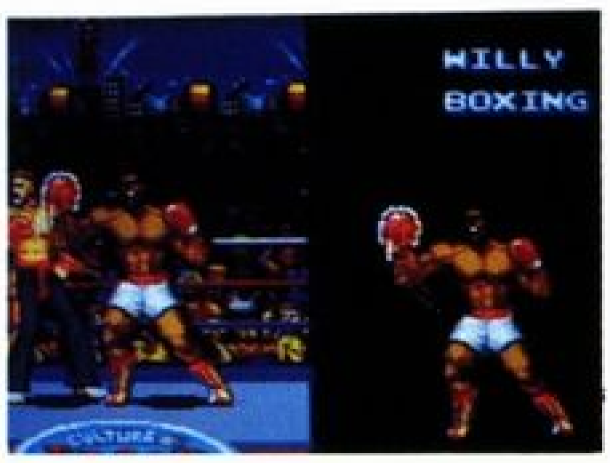



### 타이식(MUAY THAI)

서서 싸우는 격투 세계 최강으로 일컬어 지는 격투기. 킥의 위력은 어느 격투기도 따를수 없는 파괴력을 가진다. 그러나 접근해 대항하는 레스링 등에는 약하다.

## 윌리(WTLLY)

데뷔이래 49전 49승 49K.O 더우기 모든 시합을 빠른 시간내에 끝낸 경이로운 기록을 가진 복서. 격투기에서 최강임을 자타가 인정하는 남자이다.




### 복싱(BOXING)

스포츠 격투기의 정상에 섰다고 할수 있는 복싱. 물론 펀치의 다채로움은 최고이다. 발이 빨라 포착하기 어렵고 그 일격은 매우 위력적이다. 하단 공격을 할수 없는 난점이 있으나 그점은 충분히 막아낼수 있다.

## 한마디



성실하고, 침착하게 게임을 가르쳐주는 남학생을 좋아한다는 박현정(만 16세) 학생

어머~ 정말 게임챔프 기자 아저씨예요. 잘 만났어요. 부탁이 있어요. 저는 이곳 게임왕국을 자주 찾거든요. 스트리트 화이터 I I 게임을 자주 하는데, 마땅한 상대가 없는 것 같애요. 여자가 무슨 스트리트 화이터 I I 게임이냐고요. 아저씨. 「남녀평등…」 아니. 「여성상위시대」라는 말도 모르세요. 우리 여자들도 게임을 아주 잘한답니다. 내색을 안해서 그렇지. 만약 저에게 스트리트 화이터 I I 게임을 도전하고 싶은 사람은… 단, 16세 이상 —20세미만의 남학생에 한해서요. 관광버스터미널 2F의 게임왕국으로 오세요. 만날 약속이요? 인연이 있으면 만나겠죠. 하지만 제가 이 곳에 자주 찾아와요. 그리고 제 캐릭터는 「류」이고 상대방은 「류」, 「가일」, 「켄」으로 도전해야 돼요. 참고로 저는 연속 78회 이겨본 경험이 있어요. 호호.

# 앙케이트'92인기 게임 총결산

스페셜기획

## "이런 게임 너무 너무 좋아요!"

지난해 유저들에게 가장 사랑받았던 소프트웨어는 과연 어떤 것이 있을까? 게임챔프는 최근 설문지를 작성, 500명의 게임관련 유저들에게 게임에 관련된 다양한 질문을 던져 최근 급변하고 있는 게임유저들의 기호를 알아보았다. 아직까지 게임을 구입하지 못한 유저들은 자신이 좋아하는 게임을 고르는데 많은 참고가 될것이다.

〈취재=김종철 기자〉

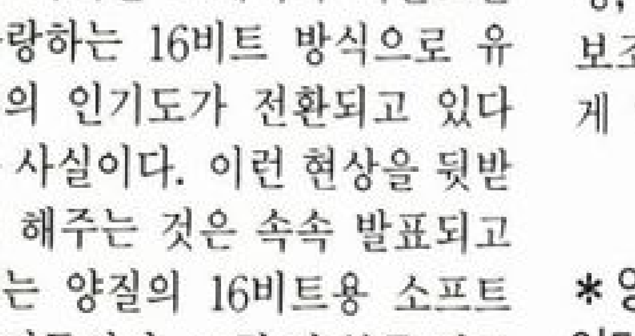
본문 지난해는 각 기종에 있어서 유저들의 많은 변동이 있었다. 그중 눈에 띄는 것은 기존에 많이 보급되어있는 8비트(FC, 겜보이) 등의 게임기에서 화려한 그래픽과 사운드를 자랑하는 16비트 방식으로 유저의 인기도가 전환되고 있다는 사실이다. 이런 현상을 뒷받침 해주는 것은 속속 발표되고 있는 양질의 16비트용 소프트웨어들이다. 그럼 각 부문 별로 지난해 가장 지명도 있었던 것들을 알아보기로 한다.

본지는 작년 창간호부터 올 1월까지 모두 3개월간 애독자 카드를 분석하였으며 게임매장 주변의 소비자 300명, 세운상가, 용산의 50개업체 직원 150명, 게임챔프 잡지사내 직원과 보조 스텝 50명 등 500여명에게 앙케이트를 실시했다.

* 앙케이트는 12,000건의 데이타중 가장 많은 답변이 나온 1, 2, 3순위까지만 집계했으며 이것을 백분율로 표시했다.

## 1. 소비자 앙케이트

### 앞으로 갖고 싶은 게임기는? (슈퍼패미컴)



현대가 일본 닌텐도와 계약을 체결, 슈퍼컴보이 판매를 개시한 이후 급격히 슈퍼패미컴의 인기가 급상승, 앞으로 갖고 싶은 게임기 순위에서 1위로 올랐다. 스트리트 화이터 발매 이후에 급격한 판매율을 보이기도 했다.

| 1. 슈퍼 패미컴 | 2. 네오지오 | 3. PC-엔진 듀오 |
|---|---|---|
| 44% | 28% | 18% |

### 좋아하는 게임은? (드래곤 볼Z-Ⅲ)



국내 게임기 시장의 점유율이 가장 높은 패밀리용 게임인 드래곤 볼 Z-Ⅲ가 우승을 차지했다. 만화와 비디오로 널리 알려진 드래곤볼 시리즈는 게임을 모르는 일반인도 알수있는 유명한 캐릭터가 되어버렸다. 또한 게임의 내용도 하드웨어에 비해 충실했으므로 당연히 1위를 차지하게 된것이다. 참신한 아이디어의 게임이었다.

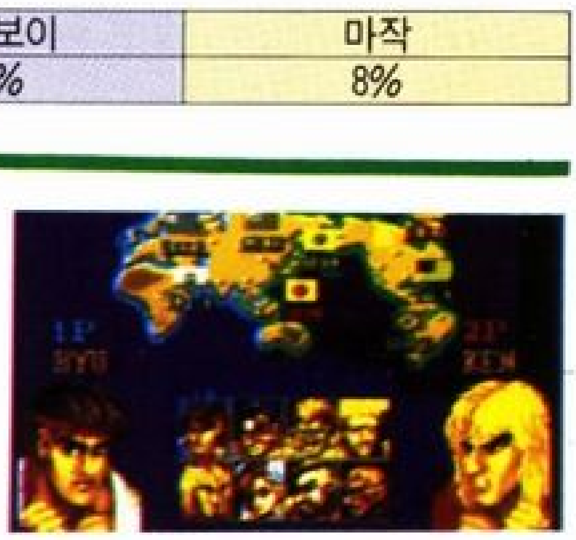
| 1. 드레곤 볼 Z-Ⅲ | 2. 소닉 Ⅱ | 3. 드레곤 퀘스트 Ⅴ |
|---|---|---|
| 34% | 27% | 21% |

### 가장 재미없었던 게임은? (없었음.)

롤플레잉을 좋아하는 독자라면 믿어지지 않겠지만, 이것이 국내의 실정이다. 일반 게이머(플레이어)의 50%가 외국어에 익숙하지 않은 저학년이며, 눈에 보이는 재미가 없으면 재미없다고 하는 것이 당연한 일이기 때문이다. 하지만 게임을 재미위주로 하는 플레이어에게는 재미없는 게임이 좀처럼 기억이 날리 없다.

| 없었음 | 젤리보이 | 마작 |
|---|---|---|
| 59% | 18% | 8% |

### 2인용 게임 중 가장 재미 있었던 게임? (스트리트 화이터Ⅱ)



너무도 당연한 결과이다. 한 때 게임챔프 내에서도 점심시간 후면 항상 게임실이 붐빌정도로 대단한 인기를 끌던 작품이었다. 2인 대적 모드를 시작하면 정말 시간 가는줄 모르고 즐길 수 있었던 게임이었다.

| 스트리트 화이터 Ⅱ | 마리오 카트 | 소닉 Ⅱ |
|---|---|---|
| 39% | 19% | 10% |

## 좋아하는 장르는? (액션)



가장 쉽게 접할 수 있는 게임이라고 할 수 있다. 액션게임에서 표현되는 박력, 사운드등은 유저들을 매료시킨다.

| 액션 | 롤플레잉 | 시뮬레이션 |
|---|---|---|
| 51% | 17% | 8% |

## 좋아하는 남자 캐릭터는? (손오공)

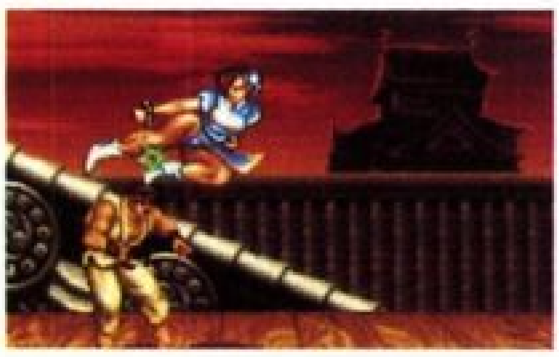


'92년은 완전히 손오공의 해였다. 원숭이…

어쩌면 하늘도 감탄할 정도로 순진하고 착한 손오공의 마음과 멋진 스포츠(?)가 있었기에 인기가 있지 않았나 생각된다. 지금도 손오공 캐릭터를 만들어낸 외국의 애니메이션 작가 「조산명」을 좋아한다.

| 손오공 | 류 | 로버트(용호의 권) |
|---|---|---|
| 41% | 38% | 12% |

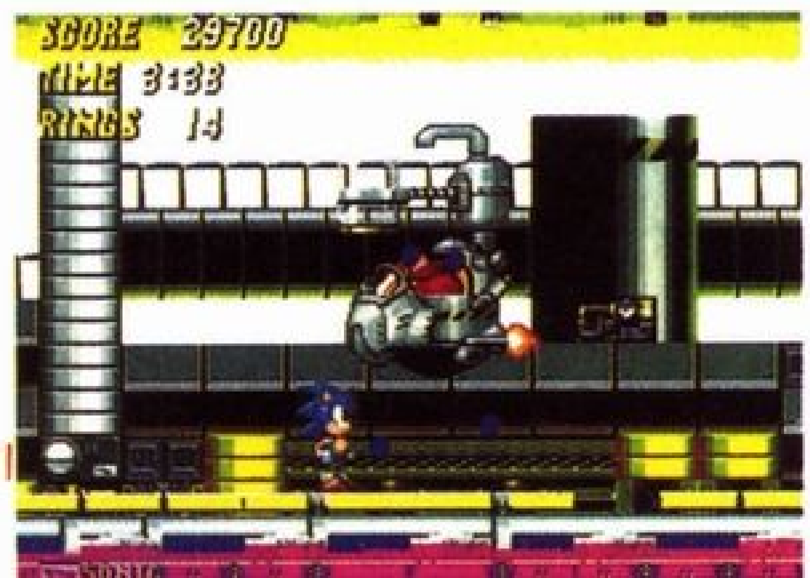
## 좋아하는 여자 캐릭터는? (춘리)



험난한 격투의 세계에 아름답고 깜찍한 아가씨 '춘리'. 춘리의 늘씬하고 완벽한 발차기. 대부분 게임을 하는 플레이어는 남자였기에 당연히 춘리가 뽑히지 않았을까 생각한다. 2위 후보로 DQ의 비앙카가 있다. 어쩐지 우리의 영원한 휘앙세 같은 느낌이 든다.

| 춘리 | 비앙카 | 세실 |
|---|---|---|
| 39% | 26% | 12% |

## 가장 싫어하는 캐릭터는? (닥터 애그맨)




소닉을 엄청 괴롭히던 닥터애그맨.게임챔프 블랙리스트에 드디어 올라왔다. "과연 피고『닥터 애그맨』은 유죄일 것인가!" 불쌍하게도 그는 게임의 진행에 활력소를 주기위해 악당 역을 맞았을 뿐 소닉에게 개인적인 감정은 전혀 없다고 한다. 하지만 이제까지 한짓을 봐서는… 글쎄.

| 닥터 애그맨 | 혼두라 보스 | 쿠퍼 |
|---|---|---|
| 44% | 23% | 12% |

## 가장 어려웠던 게임은? 최후의 닌자



처음 외국에서 발표되었을때 끝까지 정복하는 사람이 좀처럼 나오지 않았다. 이유는 나중에 가면 공중에서 하강하며 적들과 대전하는 스테이지가 있다. 그곳에서 출연하는 적들을 물리치려면 인간의 힘으로는 도저히 불가능하다. 정복할 수 있는 길은 신의 경지에 올라가는 것이다.

| 닌자외전 | 알타입 | 다리우스 |
|---|---|---|
| 37% | 26% | 20% |

## 가장 쉬웠던 게임은? (겔러그)

슈팅게임의 고전이라고 할 수 있는 게임으로서 간단한 구성으로

플레이어를 압도했던 작품이지만, 일단 플레이어의 비행정을 합체하면 어떤 게임보다도 쉬운 게임이 된다.

| 겔러그 | 에이리아 88 | 테트리스 |
|---|---|---|
| 52% | 32% | 11% |

## 가장 음악이 좋았던 게임은? (이스 Ⅲ)



가장 인기가 많고 국내에서 널리 알려진 게임중 하나일 것이다. 여러 기종의 게임기로 모두 이식되는가하면 국외의 은반 판매량이 최고가 되었다. 게임챔프 창간호 부록중에도 한곡이 수록되어 있다.

| 이스 Ⅲ | 드레곤 퀘스트 Ⅴ | 썬더포스 Ⅳ |
|---|---|---|
| 63% | 22% | 18% |



## 가장 배경이 멋진 게임은? (화이널 환타지 V)



해보지 않은 사람은 모른다. 단 몇 분 동안의 데모화면을 보아도 "와"소리가 절로 나오는 이 게임은 스토리 진행을 더해 갈수록 한편의 명화를 감상하는 것이 아닌가 하는 착각에 빠진다. 특히 화면 표현 기법도 다른 게임과는 비교가 안될 정도로 세심한 신경을 쓴 게임이다.

| | | |
|---|---|---|
| 화이널 환타지 V | 썬더포스 Ⅳ | 소닉 Ⅱ |
| 34% | 29% | 26% |

## 가장 플레이어 수가 많았던 게임은? (신밧드의 모험)

이 프로그램을 만든사람은 정말 마음씨가 좋은가보다. 한 스테이지에 보너스를 얻는 아이템을 만나면 최고 12대까지 보너스를 준다. 뿐만아니라 '로드쵸이스'란 도박에서도 자신이 배팅한 숫자에 슬롯머신의 값을 곱해 플레이어를 얻을 수 있다. 대단한 게임이었다. 참고로 "가장 플레이어 수가 많았던 게임은?"이란 질문에 환타지스타를 꼽은 사람도 있었다. 정말 우습지 않은가!

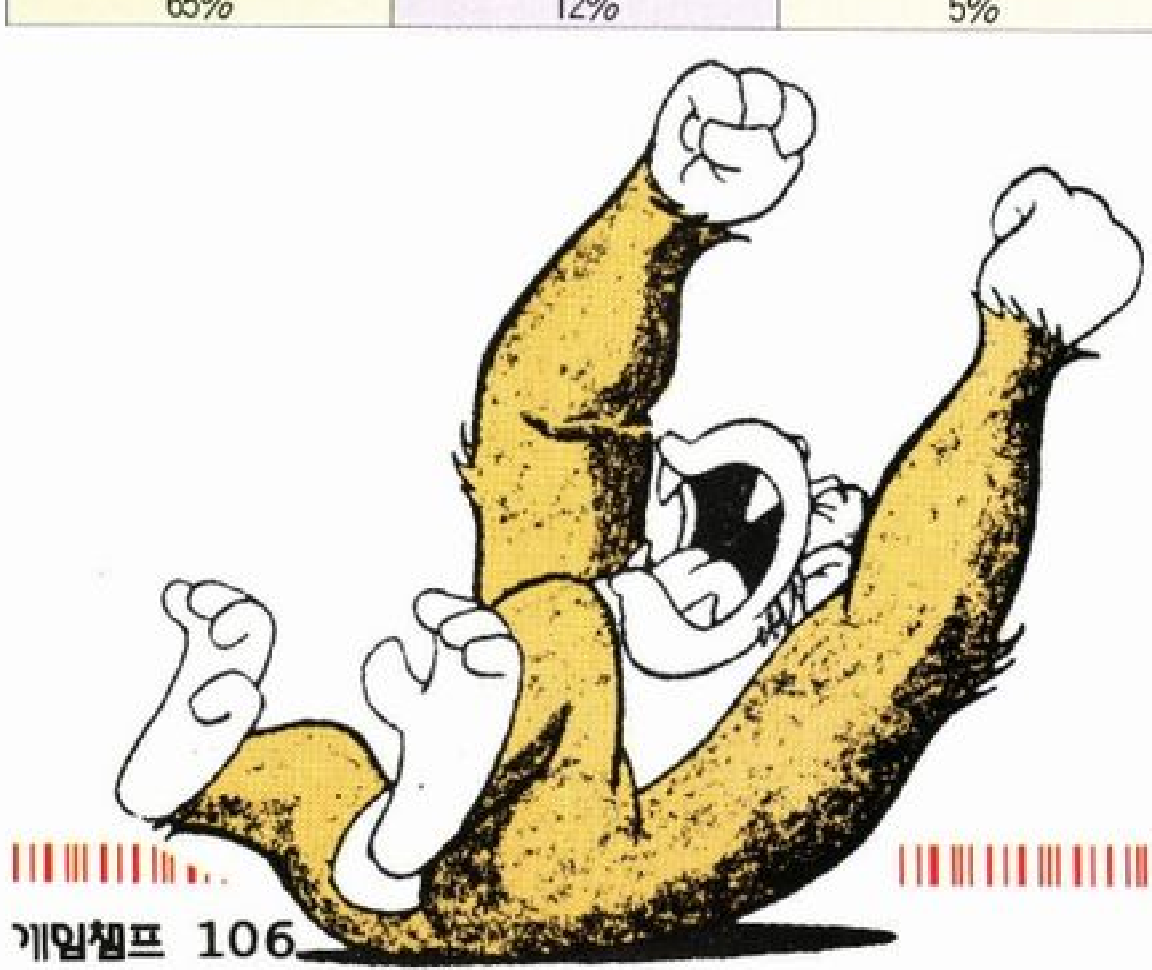
| | | |
|---|---|---|
| 신밧드의 모험 | 혼두라 스피릿트 | 레밍스 |
| 78% | 12% | 3% |

## 숨겨놓고 혼자하고 싶었던 게임은? (드래곤 나이트)

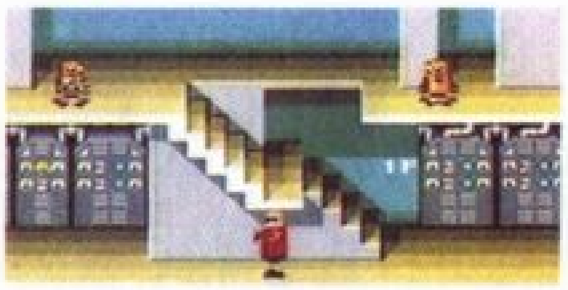


음… 게임 플레이어들은 응큼한 면도 있었단 말인가? 줄거리를 몰라도 야한 그림은 계속 볼 수 있었으니 좋았을 것이고 미소녀의 목소리와 비쥬얼이 함께 어울어져 그야말로 '요지경'이 되어 버린다. 흠! 흠! 자라나는 청소년은 신경쓰지 말것!

| | | |
|---|---|---|
| 드래곤나이트 | 유나 | 스내처 |
| 65% | 12% | 5% |



## 가장 코믹스러운 게임은? (보난자 브라더스)



우하하! 이 게임은 생각만 해도 너무 우스운 게임 중 하나이다. 보난자 형제들이 금고를 털기위해 콤비가 되어 움직이는 모습을 상상해 보기 바란다. 형이 경찰에게 발각될까봐 벽뒤에 숨어 있을때 파리가 날아와 머리에 앉으면 손바닥으로 탁! 하고 잡는 모습은, 음료수를 마시며 게임하다가 모니터에 음료수를 다 쏟아버릴 정도로 우스웠다.

| | | |
|---|---|---|
| 보난자 브라더스 | 닌자거북이 | 파라디우스 |
| 41% | 30% | 18% |

## 여자친구와 같이 하고 싶었던 게임 (테트리스)




등장한지 상당한 시간이 흘렀음에도 불구하고 여자친구가 상당히 좋아할 만하다는 점으로 미루어 보건데, 게임 플레이어는 여자의 게임수준을 낮추고 있거나, 또한편으로 여자의 게임수준이 낮다는 결론을 얻을 수 있다. 아마도 후자의 쪽이 맞지 않나 생각이 든다. 빨리 여성의 게임 수준이 올라가야 할텐데… 그래야 『SD 건담 X』도 같이 해볼수 있지 않은가!

| | | |
|---|---|---|
| 테트리스 | 마리오 카트 | 스트리트 화이터 Ⅱ |
| 355 | 29% | 22% |

## 아이디어가 가장 특이했던 게임은? (마리오 카트)



외국에서는 레이스카의 구조를 간단히 축소시켜 카트라고 하는 것을 만들어 냈다. 그것을 게임으로 옮기는 것도 좋은 아이디어였지만 닌텐도의 심볼마크와도 같은 마리오와 그의 친구들을 사용했다는 것은 정말 대단한 아이디어가 아닐 수 없다. 레이싱 자체도 흥미롭지만 2인 베틀모드도 정말 대단했다.

| | | |
|---|---|---|
| 마리오 카트 | 화이널 환타지 V | 스트리트 화이터 Ⅱ |
| 48% | 27% | 19% |

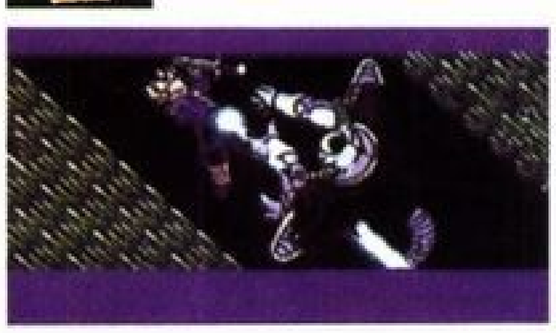
## 2. 게임샵 앙케이트

게임샵의 경우 지난해는 전체적으로 불황이였다. 그러나 16비트 게임기 시장의 움직임이 활발했다. 특히 16비트 메가드라이브의 경우는 삼성이 해외 동시 발매, 현대의 닌텐도사와의 계약체결로 인한 현대 슈퍼 컴보이 발매, CD-ROM시장의 수요확산 등이 92년 게임 시장의 이슈였다.

| | | |
|---|---|---|
| 01 | 가장 많이 팔린 게임기는? | (슈퍼컴보이) |
| 02 | 가장 잘팔린 게임은? | (스트리트 화이터 Ⅱ) |
| 03 | 가장 잘팔린 게임의 장르는? | (액션) |
| 04 | 가장 안팔린 게임은? | (쟈디온) |
| 05 | 가장 권해주고 싶은 게임은? | (화이널 환타지 Ⅴ) |
| 06 | 아이디어가 가장 특이했던 게임은? | (마리오 카트) |

## 3. 게임챔프 앙케이트

### 우리회사에서 가장 인기게임은? (드래곤볼-Z Ⅲ)



게임챔프 편집실은 『드래곤볼 Z Ⅲ』의 단행본을 제작키 위해 완전히 시장바닥이었다. 그리고 마침내 책을 만들어 낸 후 서점과 독자 그리고 게임매장에서의 구매전화가 쇄도했던적이 있었다.

그러므로 『드래곤볼 Z Ⅲ』를 모르면 게임챔프 직원이 아닌 것이다. 최근에는 마리오카트를 즐겨하며, 곧 '편집장님 배' 마리오카트 경기가 있을 예정이다.

### 우리 회사에서 가장 싫어하는 게임 (없음)

이 부분은 특별히 외국 소프트웨어 개발업체 혹은 게임매장등에 전혀 감정이 없으므로 발언시 막대한 영향을 끼치는 관계로 언급을 회피함.

### 자신이 제일 잘하는 게임은? (소닉 2)



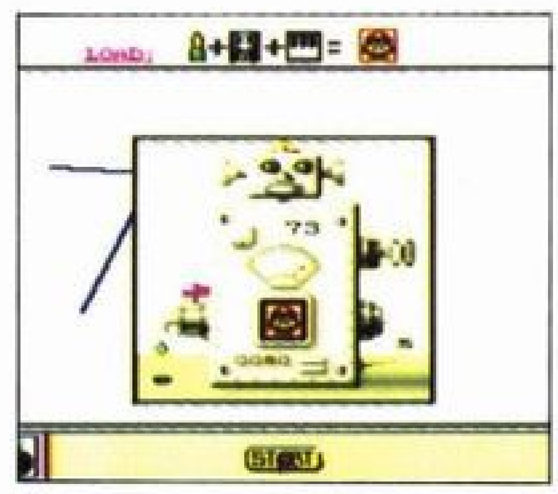

누구나 손쉽게 게임기를 작동할 수 있다는 이유 하나만으로 이 게임이 1위에 올랐다. 얼마전 '영업부 책임자분'이 오셔서 1라운드를 클리어 했다고 자랑했다. 그리고 취재팀 모두 일어서서 박수를 쳤다.

### 가장 좋아하는 게임기는? (슈퍼패미컴)



슈퍼패미컴을 담당하는 기자분께서 수안이 좋은 관계로 게임팩을 다량 확보하고 있다. 매일 신기한 게임을 보여주니 아무리 MD팬이라도 홀딱 반할 수 밖에 없는 상황이다.

### 음악이 가장 좋았던 게임은? (마리오 페인트)



처음 이 소프트웨어에 파워를 넣고 음악메뉴로 가서 미리 만들어진 데모곡을 연주했을 때, 잡지사의 모든 사람들이 일손을 놓고 와서 구경한 적이 있었다. 그러니 당연히 1위로 올라설 수 밖에…

끝으로 앙케이트 작성에 협조해 주신 모든 분들께 감사드리며 충실한 내용의 앙케이트 중 공정한 추첨을 통해 게임팩을 선물로 드립니다. 독자여러분은 이 기사를 참조하면서 추운 겨울 재미있는 게임 많이 하시라. 이번 앙케이트 조사에서 안타까왔던 것은 국내에서 개발된 몇 안되는 게임이 하나도 등장하지 않았다는 점이다. '93년 결산때에는 꼭 나왔으면 하는 것이 담당자의 바램이다.

게임팩 증정 앙케이트

**당첨자 명단(총 5명)**

김재현/[illegible]
김재훈/[illegible]
김태헌/[illegible]
남상식/[illegible]
박선기/[illegible]

# 기획정보 I 만화 스트리트화이터2의 비밀데이타



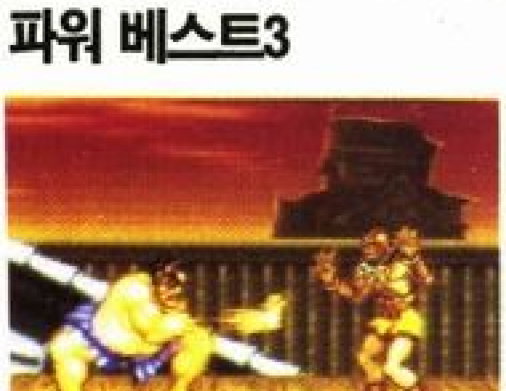






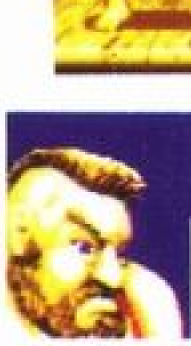

## 만능 베스트 3

### 파워 베스트3

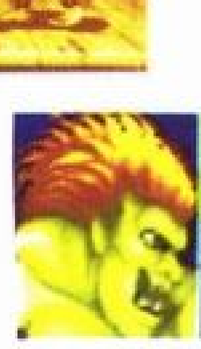


**1위** 혼다

혼다의 백열장수를 한방 먹으면 엄청난 파워다운이 된다.



**2위** 정기에프



**3위** 브랑카

### 스피드 베스트3



**1위** 춘리

아무리 도망가려해도 달려드는 연속동작에는 그 누구도 애를 먹는다.



**2위** 가일



**3위** 류(켄)



### 승리의 메시지—

싸움이란 무정한 것,
하지만 나는 결코 패할 수 없다.



# 스트리트 화이터2 만능 베스트3







## 점프력 베스트3

모든 데이타는 게임챔프 편집부가 독자적으로 연구한 것입니다.



**1위** 춘리

화면의 구석을 이용한 삼각뛰기도 가능하다. 적의 머리를 뛰어넘어라!.

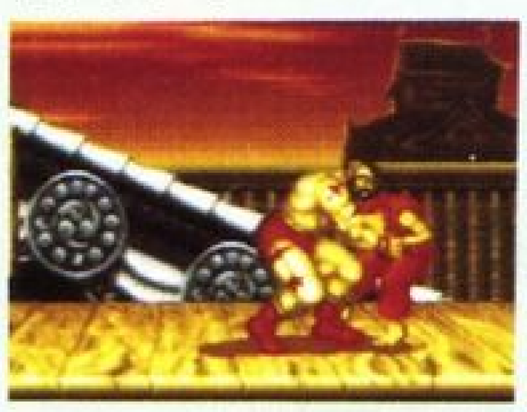


**2위** 브랑카



**3위** 달심

## 접근전 베스트3



**1위** 정기에프

동작은 느리지만, 접근하면 돌파력이 있는 호쾌한 기술을 볼 수 있다.



**2위** 류(켄)



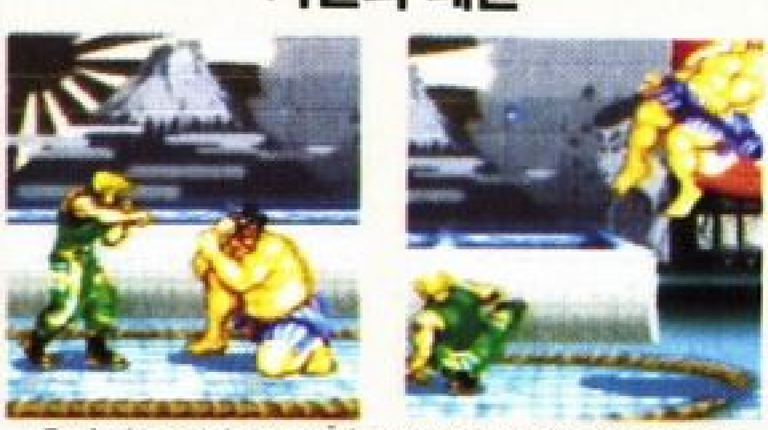
**3위** 춘리

## 승리의 메시지—

별로 대단한 사나이는 아니네 !
더 강한 상대는 없는거야 ? (춘희)

## 하메기술 테크닉

### 가일의 패턴



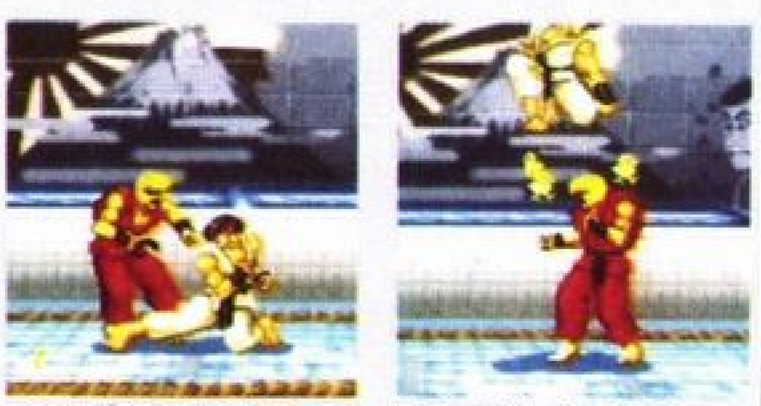
우선, 속도가 늦은 소닉붐을 쏘고, 적이 방어하려고 하면 즉시 접근해, 주드스루로 잡아 던져라 !!

### 춘리의 패턴



접근해서 중펀치를 먹이고, 상대가 막으면 잡아던진다. 이 패턴의 반복으로 단숨에 상대를 이길 수 있다.

### 류(켄)의 패턴



움츠려서 약한 킥을 6회 연속 공격한다. 이 킥으로 적은 혼란에 빠지고 일어서면 즉시 무릎차기로 일격.

이외에도 하메기술은 얼마든지 있다.
너무 지나치게 쓰면 눈치를 자주 보게 됩니다.

### 브랑카의 패턴



중킥으로 상대의 안면에 달려든다. 상대가 기가 꺾이면 끈질기게 달라붙어 물어뜯는다. 연사하면 장시간 물어뜯을 수 있다.




승리의 메시지— 러시아의 넓은 대지를 네놈의 피로 물들여 주겠다 ! (정기에프)



# 스트리트 화이터2와 혈액형과의 관계?

**승리의 메시지** — 운명… 네가 내 앞에서 무릎을 꿇는 것도 운명이다.







## 혈액형별 베스트 캐릭터

### A형의 베스트 캐릭터



참고 기다려, 접근해 오면, 이 킥으로!!

착실하고 견실한 A형의 소유자는 가일이 어울린다. 상대의 상황을 관찰하고, 확실한 서머솔트 킥을 뻗어라.

### B형의 베스트 캐릭터



건방진 놈들은 요가술로 혼내줘라.

새로운 것, 이색전인 것을 매우 좋아하는 B형은 다양한 기술을 가지고 있는 달심이다. 마음껏 즐길수 있는 캐릭터이다.

여러분도 스트리트 화이터 2 왕이 될수 있다。?!




### O형의 베스트 캐릭터



호쾌한 수퍼 박치기를 이용하면 단숨에 승부로 연결할수 있다.

대담하고 작은 일에 구애받지 않는 O형의 당신에게는 혼다가 제격, 파워를 사용해, 머뭇거리지말고 공격하라.

어때요 챔프 독자여러분!
그럴듯 합니까?
혹시 자신만이 생각했던「스·트2」의 데이타가 있으면 저희 편집부를!!

### AB형의 베스트 캐릭터



나를 화나게하면, 재수없게도 이렇게 혼이난다!

이중인격의 소유자인 AB형에게는 브랑카를 권장한다. 무심코 얕보고 덤비면 분노의 전기쇼크를 맛보게 된다.

# 바코드 게임

기획정보 Ⅱ

## 일본에서 새로운 붐 일으키는 이색 게임

「스트리트 화이터 Ⅱ」 형태의 대전형 액션게임이 게임업계를 뒤흔든 가운데 경이의 「바코드 시스템」 기능을 사용할 수 있는 「드래곤볼 Z」대전형 액션게임 패밀리 어댑터 등장 !




「바코드」가 무슨 뜻인지 잘 모르는 독자들도 있겠지만, 사실은 최근에 와서 우리들 생활에 편리하게 쓰이고 있는 용어중의 하나이다.

24시간 편의점들에서 물건을 살때마다 점원이 상품 뒤에 그려져 있는 줄에 대고 무엇인가 기계로 읽어 내는 것이 있는데 이 상품 뒤에 그려져 있는 줄들이 바로 바코드이다. 이 바코드를 가만이 보면 각기 검은 줄의 두께가 틀린것을 알수 있다. 이 줄의 두께에 컴퓨터가 미리 약속된 숫자를 찾아내어 그 상품의 가격을 알아내게 되는 것이다. 이 원리를 이용해 처음으로 게임화시킨 회사가 일본의 에폭크사로서 작년에 발표한 바코드 게임기 「바코드 배틀러」가 젊은층에서 대단한 인기를 얻었는데, 최근들어 패밀리 게임기에 연결하는 제품들도 속속 등장 열기를 더하고 있다. 빠르고 유익한 정보를 국내에서 가장 신속하게 전달하는 게임챔프는 본지 독자를 위하여 이 게임의 원리와 그 재미는 무엇인지 알아보았다.

## 〈바코드 게임의 원리〉



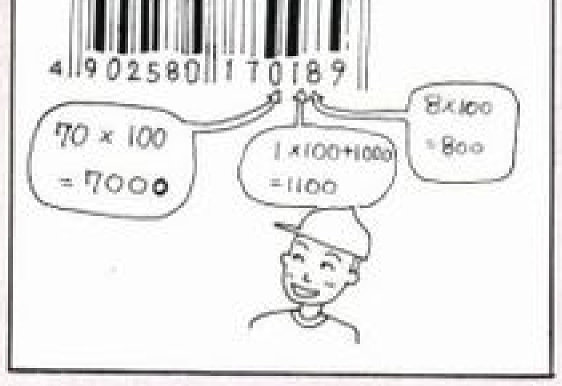

앞에서 잠깐 설명한 바와 같이 바코드는 선의 굵기에 따라 컴퓨터가 읽어 내는 숫자가 틀리는데 바코드 게임은 이원리를 이용 각 바코드에 생명력, 공격력, 수비력을 환산해 화면에 표시하게 된다.

다음 몇가지의 원리를 알아보기로 하자.




### 원리 1

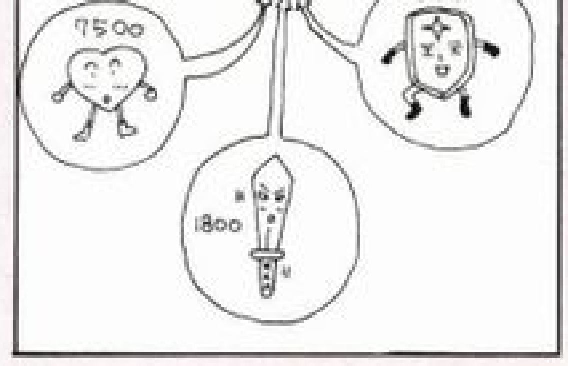
이것은 숫자가 49로 시작되는 49바코드로 13자리숫자 이므로, 뒤쪽에서 읽기 시작한다.
5~4번째 자릿수는 70이니까, 100×70한 생명력은 7000, .
3번째 자릿수는 1이니까, 100×1+1000 공격력은 1100,
2번째 자릿수는 8이니까, 100×8한 수비력은 800이 된다.




이렇게해서 그림과 같은 바코드는 생명력 7000, 공격력이 1100, 수비력이 800인 전사로 탄생하게 되는 것이다.
(여러분도 바코드에 익숙해 지면 어떤 상품의 바코드라도 눈으로 생명력, 공격력, 수비력을 읽을 수 있게 된다.)

### 원리 2

이번에는 8자릿수의 경우를 보면 8자릿수의 49바코드이므로, 역시 이것도 뒤쪽에서부터 읽기 시작한다. 위와 같은 방식으로 계산해,
5~4 자릿수가 75이니까, 생명력은 7500,
3번째 자릿수가 8이니까. 공격력은 1800,
2번째 자릿수가 3이니까, 수비력은 300이라는 데이타가 나오게 되는 것이다.



## 원리 3




5~4 번째 자릿수가 00인 경우에는 ?
생명력은 10000.

2번째 자릿수가 0인 경우는 ?
수비력은 100.
역시 위와 마찬가지로 13자릿수의 49 바코드 이기 때문에 뒤쪽에서 읽는 것이 당연하다.
5~4번째 자릿수가 00인 경우는, 생명력은 0이 아닌 10000,
3번째 자릿수가 4이니까, 공격력은 1400,
2번째 자릿수가 0이니까, 수비력은 100이 된다.
(단, 2번째 자릿수가 0인 경우는, 수비력은 0이 아닌 100이 되기도 한다.)

## 원리 4




49가 아닌 19부터 시작하는 바코드도 있는데, 19바코드는 처음숫자가 19로 시작되는 바코드로 예외적으로 앞에서부터 읽는 것이 특색이다.
앞에서 1~3번째 자릿수가 191이니까, 100×191한 생명력은 19100,
4~5번째 자릿수가 11이니까, 100×11한 공격력은 1100,
6~7번째자릿수가 95이니까, 100×95한 수비력은 9500이 되는 강력한 캐릭터가 탄생하게 된다.

이밖에 특수한 바코드나 국적에 따른 여러 가지 바코드의 성격에 따라, 각 원리가 틀려지는데, 그 묘미로 인해 지금 그 바코드의 세계가 컴퓨터 게임의 영역에 까지 퍼지고 있는 것이다.

## 다음은 일본에서 품귀 현상을 일으켰던 에포크사의 「바코드 배트러 Ⅱ」의 예를 들어 바코드 게임의 놀이 방법을 소개한다 !



1 이것이 일본에서 굉장한 인기를 얻고 있는, 에포크사의 바코드 게임기 「바코드 바코드 배틀러 Ⅱ」이다!! 부속물로 여러 가지 오리지널의 캐릭터 카드가 들어 있다.

2 게임을 시작하기 위해서는 파워 스위치를 누른다.
이 게임기에는 2인 대전 모드, 게임기 자체에 내장되어 있는 120명의 컴퓨터 적 군단과 싸우는 컴퓨터 대전 모드, 그리고 적 카드 군단과 싸우는 등의 3가지 모드가 있는데 원하는 모드를 선택해 세트버튼을 누르면 된다.



3 여기서는 2인 대전 모드를 선택했는데, 다음으로 왼쪽 사람부터 자신이 가지고 있는 바코드를 입력시킨다.






4 양쪽 다 입력을 시켰으면 세트버튼을 눌러 세트시킨 다음, 불이 켜진 쪽부터 공격을 가한다. 공격 기회는 한번씩 주어지며, 공격중 아이템을 특별히 사용할 수 있을 뿐 아니라, 공격 상황에 따라 불리한 데이타를 가지고도 회심의 일격을 가할수 있는데 먼저 생명력이 0이 되는 쪽이 패하게 되는것이다.

### 바코드 게임의 필승법은 ?



타이밍에 따른 선제 공격 또한 승리 요인 중의 하나이다.

일본에서는 바코드 게임의 전국 대회가 열리기도 하는데, 이를 위해 유저들은 높은 바코드를 얻기 위해 필요에 따라서는 필요없는 물건을 사기도 한다고 한다. (게임 챔프 독자들은 절대 그런 행동을 하지 말라 ! ! ! ) 일본의 바코드의 명인들은 이 게임의 필승법으로써, 「선공 유리」, 「타이밍이 중요」, 「회심의 일격」등을 드는데, 승리의 관건이라면 역시 강한 바코드를 찾는 것이다.

이렇듯 단순한 바코드 같지만 「바코드」의 원리를 이용해 흥미 진지한 게임으로 만들어 내는 일본인의 창의력은 오늘날 세계의 게임 시장을 힘쓰는 원동력이 되고있다. 우리도 이런 창의력 만큼은 충분히 받아들여 연구 개발에 몰두해 수출 한국이 되도록 힘써야 하겠다.

## 패밀리에서도 바코드게임이 ! !

**미니 카세트와 바코드를 읽어 들일수 있는 연결장치**

데이타크라는 장치를 패밀리에 장치한 다음, 미니 롬 카세트를 꼽게되면 기존의 게임과는 색다른 게임을 즐길 수 있다. 데이타크가 읽어 들인 바코드는 확실하게 전투 데이타로 변환되고, 화면에 나타난 캐릭터들은 컨트롤러의 조작에 의해 뜨거운 열전을 벌이게 되는데, 미니 카세트를 교환하면 몇 종류의 게임을 즐길수 있다. 미니 카세트는 계속해서 발매할 예정이라고 한다.



패밀리 전용 데이타크 시스템
 ＊데이타크 본체, 데이타크 전용 미니 카세트(드래곤 볼Z), 바코드 카드 60장 포함(가격 : 7, 800엔)



데이타크 본체에 전용 미니 카세트를 세트한다.



부속의 캐릭터 카드나 자신이 만든 바코드 카드를 입력한다.

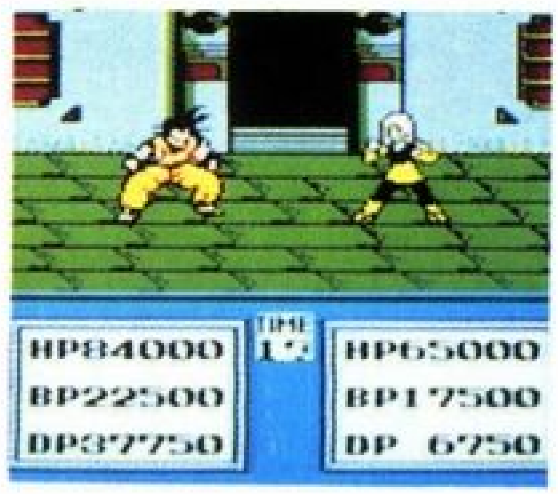
## 제 1탄 소프트는 드래곤 볼 Z ! !



### 드래곤 볼이 전혀 새로운 시 스템으로 등장 !

바코드로 부터 읽어 들인 드래곤볼 캐릭터들의 데이타를 기본으로 해서 Z전사들의 액션 세계가 화면 가득이 펼쳐진다. 데이타의 크기에 못지 않게 컨트롤러 조작 또한 승리의 열쇠가 된다. 물론, 아이템 카드를 사용하면 대 역전도 가능하다.

대전 모드로는「대전 모드」,「4인 대전 모드」,「8인 토너멘트 모드」등의 흥미 진지한 대전 모드가 준비 되어져 있다.




바코드 게임으로 등장한「드래곤 볼Z ―격투 ! 천하 제일 무도회」의 한 장면.

## 게임보이용 바코드 리더

### ☆남코에서 발매한 바코드 보이




핸디 겜보이에 장착해서 바코드 대전을 벌일수 있는 핸디 겜보이전용 바코드 리더(세트 가격 : 8,300엔)

### 데이타크 씨스템 타기 특별퀴즈 ! !

퀴즈 : 게임 챔프 창간과 더불어 게임 명인들 사이에 새로운 유행어가 탄생 했습니다. 바로「CHAMP 5—챔프 화이브」입니다.
이「챔프 화이브」라는 유행어의 뜻은 무엇일까요?
가장 성의있게 앙케이트를 작성해 주시고 본지에 실린 앙케이트 엽서난을 이용해 정답을 보내 주시는 분들중 3분을 뽑아서「드래곤 볼Z」데이타크 씨스템을 드립니다.

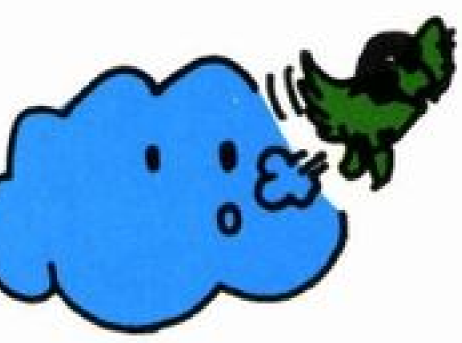
보낼곳 : 데이타크 씨스템 타기 담당자앞

명작에세이

# 마리오의 여행









## 닌텐도의 간판스타 마리오 브라더스

여러분은 아마 패밀리 게임을 거의 한번 쯤 해 보았을 것이다. 전 세계적으로 5,000만대이상 팔렸으며, 단일기종으로는 전자업계 사상 거의 전무후무한 히트를 기록한 패밀리의 신화는 누구도 경탄하지 않을수 없을 정도이다.

덕분에 닌텐도는 화투나 만들던 회사에서 일약 세계굴지의 기업으로 발전했으며, 매출액에서 전자업계의 거두 소니를 앞지르는 엄청난 변모를 해왔던 것이다.

그러면, 도대체 이런 패밀리의 엄청난 히트 뒤에는 어떤 이유가 있었을까?

여러 이유가 복합적으로 작용했겠지만, 지속적으로 공급되어진 양질의 소프트가 큰 역할을 했다고 생각된다. 83년 패밀리 본체와 동시에 발매된 돈킹콩이나 그해 발매된 마리오 브라더스 그리고, 드래곤 퀘스트나 화이널 환타지 등 RPG게임의 성공과 그외 SD건담 시리즈나 열혈고교 시리즈 등 수많은 히트작의 배출은 패밀리의 보급에 지대한 공헌을 해왔다.

특히 마리오 시리즈는 닌텐도사의 대표적 소프트로서 본체와 함께 보급되어, 드래곤 퀘스트 등이 일본내에서만 인기를 얻은 것과는 달리 미주와 유럽 그리고, 세계 각국에서 마리오의 열풍을 몰고왔던 것이다.

지금까지 발매된 마리오시리즈를 살펴보면서 과연 마리오 시리즈 히트의 원동력이 어디 있었는지 생각해 보기로 하자.



## 1. 마리오 브라더스 (83. 9.9)

마리오 시리즈의 할아버지격 소프트.

지금처럼 가로 스크롤 방식이 아니라 화면 클리어 방식으로, 한 화면에 나오는 적들을 전멸시키면 다음 화면으로 넘어가는 방식이다.

2인 동시 플레이도 가능하였으며, 현재의 마리오 시리즈 기틀을 잡은게임이다. 주요 적들은 3가지로 거북이, 가재, 화이어 플라이(파리)인데 이중 거북이는 현재까지 이어 내려오는 대표적 캐릭터이다.



## 2. 슈퍼 마리오 브라더스 (85. 9. 13)

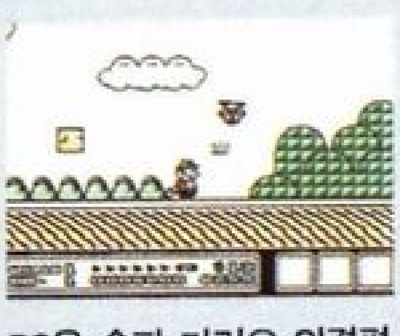
아마 여러분이 아는 마리오는 여기서 부터일 것이다. 이때부터 가로 스크롤 방식으로 게임이 진행되며, 여러 아이템으로 마리오가 파워 업한다.

슈퍼 마리오란 이름은 마리오가 버섯을 먹으면 커져서 슈퍼마리오가 되는데서 붙여졌다.

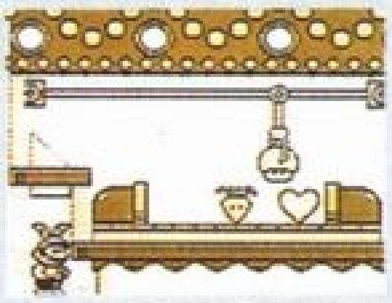
그외에 마리오의 동생 루이지가 나오며, 먹으면 마리오가 무적이 되는 별이나 불을 사용할 수 있는 꽃 등 다양한 아이템이 등장한다.

적들의 종류도 다양해졌으며, 마왕 쿠파가 등장한다. (이후의 마리오 시리즈에 매번 등장하는 악역)





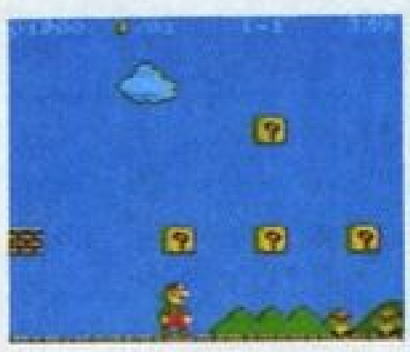
PC용 슈퍼 마리오 완결편



게임보이의 슈퍼 마리오 랜드




퍼즐게임 닥터마리오



슈퍼 마리오



슈퍼 마리오(어려웠다!)

실지로 마리오가 대 히트한 것은 이 게임부터 였다.

86년 2월에 패밀리 디스크 시스템으로도 나와서 큰 인기를 얻었다.



## 3. 슈퍼 마리오 브라더스 2 (86.6.3)

슈퍼 마리오 시리즈중 디스크 시스템으로만 발매된 것은 이 게임 뿐이다.

마리오의 기본 시스템은 전작과 변함없고 내용도 비슷하다.

독버섯이나 슈퍼점프대등 새로운 아이템이 등장했으며, 마리오 시리즈중 최고로 어려운 작품으로 꼽힌다.



## 4. 슈퍼 마리오 브라더스 3 (88.10.23)

패밀리의 슈퍼 마리오 브라더스 시리즈의 최고봉.

마지막 작품이기도 하다. 이후의 마리오 시리즈는 슈퍼 패미컴으로 넘어가게 된다.

역시 기본 시스템은 전작과 동일하나 맵(지도)의 등장으로 스테이지를 선택해서 도전할수 있으며, 보다 스토리성이 중시되었다.

너구리 마리오나 날아다니는 마리오 등 마리오의 변신기술(?)이 눈부시게 발전했으며, 캐릭터들도 보다 다양해 졌다.



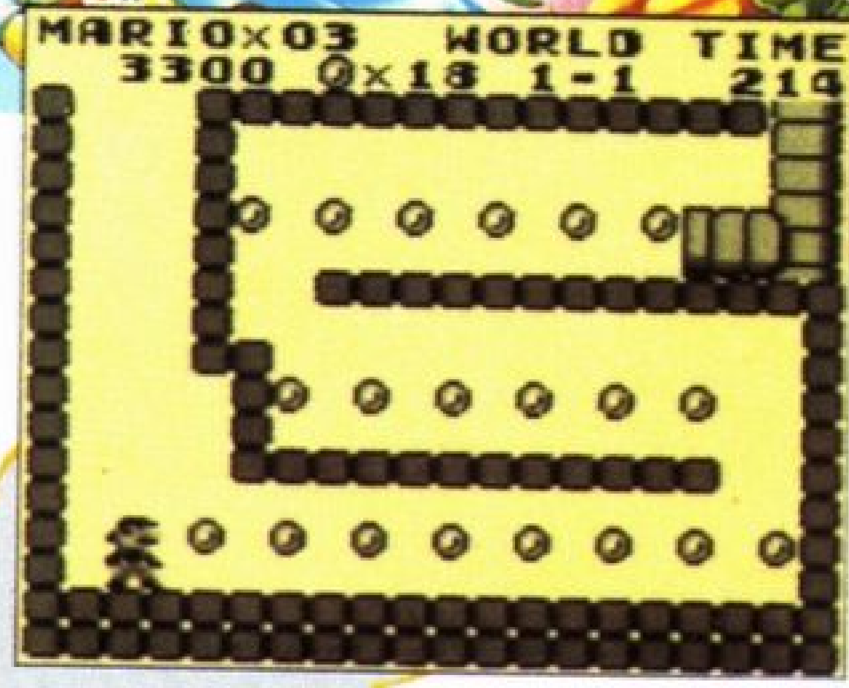
## 5. 슈퍼 마리오 랜드 (89. 4.21)

슈퍼 마리오의 게임보이(닌텐도의 액정 휴대용 게임기)판이다.

액션, 아이템, 파워업등이 패밀리의 마리오와 전혀 변함이 없다.

3개의 스테이지를 가진 4개의 월드, 즉 12스테이지가 있으며 비록 작지만 마리오의 움직임을 부드럽게 재현해 내었다.










## 6. 닥터 마리오 (89.7.27)

당시에 전세계는 테트리스의 열풍이 불고 있었다.

그에따라 테트리스류의 퍼즐 게임이 인기를 끌기 시작하였으며, 여기 닥터 마리오도 비슷한 류의 게임이다.

게임은 바이킹이라는 병균들을 마리오가 의사가 되어 캡슐을 떨어뜨려 바이킹의 색과 캡슐의 색이 가로나 세로로 4개가 같은색이 되면 바이킹이 사라지는 방식으로 테트리스와 상당히 비슷하다. 마리오 치고는 그다지 인기를 끌지는 못하였다.



SFC용 슈퍼 마리오 월드



SFC용 마리오 카트



마리오 페인트







## 7. 슈퍼 마리오 월드 (90. 11. 21)

슈퍼패미컴으로 등장한 마리오 시리즈 1편이다. 슈퍼패미컴과 동시 발매되었으며, 슈퍼패미컴의 뛰어난 성능을 이용하여 화려한 그래픽을 자랑하고 있다.

마리오가 타고다니는 요시라는 공룡이 최초로 등장하며, 공룡랜드라는 세계를 배경으로 마리오의 모험이 펼쳐진다.

역시 맵을 이용하여 이곳 저곳을 이동할수 있으며, 새로운 아이템들이 많이 나온다.

초반 슈퍼패미컴의 보급에 큰 영향을 끼친 게임으로, 아직도 많은 유저 들의 인기를 얻고 있는 수작이다.



## 8. 마리오 페인트

슈퍼패미컴용으로 마우스와 함께 동시발매된 그래픽 툴이다.

여러가지 재미있는 기능을 담고 있으며 음악과 그래픽 그리고 애니메이션을 유저가 쉽게 제작할수 있도록 만들어졌다.

부록으로 들어있는 파리잡기 게임도 즐거우며, 슈퍼패미컴 유저라면 적극 권하고 싶은 작품이다.



## 9. 마리오 카트

마리오가 등장하는 레이싱게임.

마리오의 등장인물을 주인공으로 카 레이싱이 벌어지며, 2인용 풍선따먹기 시합도 재미있다.

레이싱의 재미와 마리오의 아이템과 캐릭터들의 재미가 두배로 펼쳐지는 작품이다.



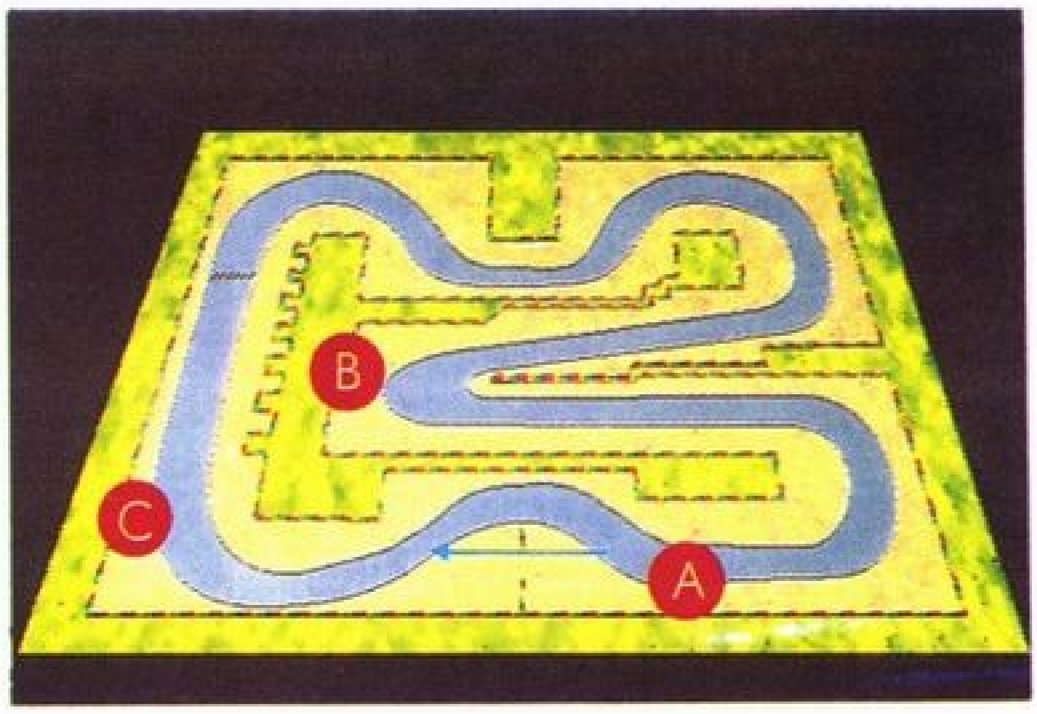
## 맺는말…

지금까지 발매된 마리오 시리즈들을 분석해 보았다.

빠진 작품도 몇개되리라 생각되지만 대부분을 다루었다고 생각된다.

그러면 왜 마리오 시리즈들은 계속적인 히트를 했을까?

그 이유는 그 창작성과 닌텐도 특유의 아기자기함에 있다고




생각된다.

반면에 테트리스를 모방한 닥터 마리오가 크게 성공을 못한 경우도 나타났다.

귀여운 캐릭터와 재미있는 캐릭터들도 인기의 바탕이 되었으리라 생각되며, 어렵지 않은 게임진행에도 그 이유가 있을것 같다.

아마 앞으로도 닌텐도가 있는한 마리오의 인기는 계속되리라 생각되며, 단순 액션게임에서 벗어나 레이싱이나 퍼즐게임 그리고, 팬시 상품으로서의 마리오의 인기도 계속될 것이라 생각된다.

여기서 우리나라도 마리오와 같은 캐릭터의 개발이 시급하다고 생각된다.

최근엔 도술동자 구구나, 둘리 부라보 랜드라는 마리오의 표절게임이 국내에서 제작되었는데, 둘리라는 캐릭터를 이용하여 보다 창의력있는 게임의 개발이 이루어져야 될 것같다.

올해는 마리오가 나온지 10년이 되는 해이다.

마리오의 인기는 이번 마리오 카트의 성공에서 알수 있듯이 그 열기는 식지 않았다. 그러나 과연 다시 10년후에도 마리오의 인기가 이어질지는 미지수이다.

과연 마리오의 인기은 언제까지 이어질 것인가?










# 게임 박물관

# '화이널 환타지-Ⅲ'의 매력



＊사카구찌 히쿠신(F.F Ⅲ 디렉터)
1962년생
요꼬하마 국립대학 전기정보학과 재학 중에는 애플 호환기를 스스로 제작.
1983년 스퀘어에서 아르바이트를 시작하다가 그대로 사원으로 채용됨. '데스트랩'이 데뷔작. 대표작은 '윌', '왕의 기사(King's Knight)', '화이널 환타지' 시리즈.

패미컴을 대표하는 RPG라면 역시 『드래곤 퀘스트』 시리즈를 첫째로 꼽을 수 있지만, 중후한 스토리와 독자적인 전투 시스템 등으로 확실하게 2위의 자리를 차지하는 게임으로 『화이널 환타지(줄여서 F.F)』 시리즈를 들 수 있다.

『F.F Ⅰ』(87년 12월 18일 발매)이 85만개, 『Ⅱ』(88년 12월 17일 발매)가 150만 개, 그리고 『Ⅲ』(90년 4월 27일 발매)가 첫 출하만으로 90만개가 판매되었다. 판매량만을 보더라도 그 인기가 점점 더 높아지고 있는 것을 분명히 알 수 있다.

(강준완 기자)

## 어드벤처 부분과 전투를 완전 분리

F.F 시리즈는 시나리오가 뛰어나다는 평가를 받고 있다.

실제로 메인 스토리는 물론 서브 캐릭터의 사용법이나 이벤트 배치의 방법 등 모든 것이 눈여겨볼 만한 것이 많다.

예를 들어 『Ⅲ』에서는 호수를 헤엄치는 불길한 느낌의 그림자를 처음부터 보여주어 플레이어의 주의를 끌게 한다. 그리고 게임 종반에 어떤 아이템을 입수한 다음 그 호수에 들어가면 그 정체 모를 적과 싸우게 되는 이벤트가 있다. 맵 그래픽을 복선적으로 이용한 드문 예라고 할 수 있다.

또 엔딩 직전의 화려한 장면 등도 뛰어나다. 타워 최상층에서 보스와 싸우기 전의 이벤트 등은 플레이어의 시선을 사로잡는다.

RPG의 스토리 연출이라는 의미에서 F.F 시리즈는 거의 최고의 경지에 이르렀다해도 과언이 아니다.

F.F 시리즈 디렉터인 사까구찌 씨에게 어떤 방법으로 유저를 사로잡는 그러한 시나리오를 제작할 수 있었는지를 물어보았다.

"스토리 부분, 그 중에서도 어드벤처 부분과 전투 부분을 완전히 다른 팀이 제작했고, 마지막에 양쪽을 믹스했다. 나는 그 중에서 어드벤처 부분의 팀장이었다."

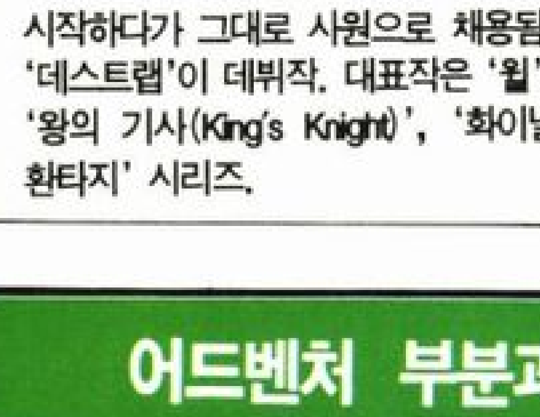
타 회사에서도 시나리오와 전투를 다른 디자이너가 담당하는 경우가 어느 정도 있지만, 완전히 별개의 팀이 제작하는 것은 아주 특수한 경우라 하겠다.

이런 방법에 의해 각각의 전문가가 자신의 생각을 그대로 표현할 수 있었다. 이러한 완전 분업으로 제작된 『F.F Ⅲ』는 독특한 세계를 느끼게 해준다.

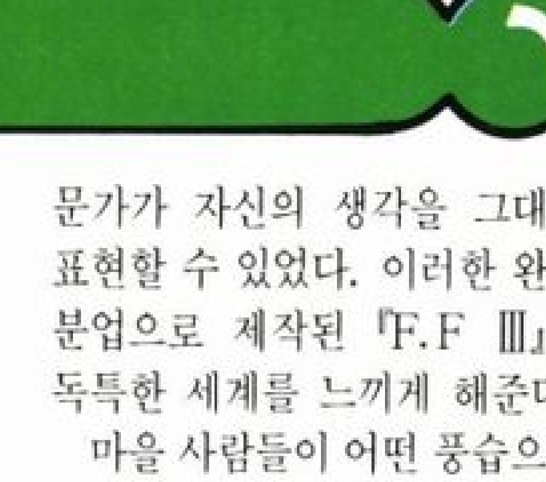
마을 사람들이 어떤 풍습으로 생활하고 있는지 자세히 설명하지 않아도 플레이어는 그들의 생활을 상상할 수가 있다. 이것은 드레곤 퀘스트와 마찬가지로 마을 사람들의 별 의미없는 메시지, 이벤트 등의 덕분이라 할 수 있다.

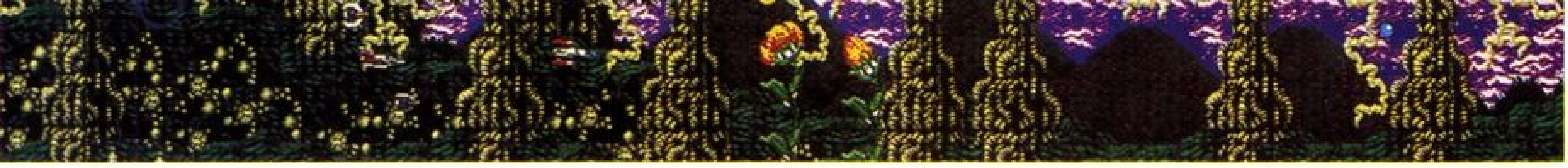
그러면 『F.F Ⅲ』에는 어느 정도의 '세계' 설정이 갖추어져

패미컴 RPG계에서 압도적인 인기를 과시하는 『드래곤 퀘스트』의 라이벌 시리즈. 뛰어난 시나리오로 일부 팬의 열광적인 지지를 얻고 있다. 매번 게임 시스템이 크게 변경되고 있는 것이 특징. 『Ⅲ』는 고아 소년들이 어둠과 빛의 혼돈으로부터 세계를 구원하는 이야기다.




스토리상 중요한 인물은 나름대로의 이벤트로 플레이어에게 깊은 인상을 준다. NPC(논 플레이어 캐릭터)로서 동시에 일행에 추가할 수 있다는 것도 훌륭한 수법이다.





있을까?

"처음에는 세계 설정 등이 전혀 되어 있지 않았다. 게임을 만들어 나가면서 서서히 이루어졌다고 할 수 있다. 시나리오에 맞춘 세계관, F.F 시리즈는 이런 것이라고 생각한다."라고 사까구찌 씨는 말한다.

어쨌든 RPG라면 풍부한 세계 설정 자료가 있고, 그 양이 많으면 많을수록 좋은 평가를 받게 된다. 이것은 확실히 RPG라는 분야의 기원인 탁상 대화 RPG의 영향이다.

실제로 컴퓨터 RPG를 만들 때에도 우선 세계 설정을 한 다음 시나리오를 쓰고 등장인물을 배치하는 등의 순서로 제작하는데, 이것은 가장 모순됨이 없이 일정한 세계관을 전체에 적용하는 방법이라 하겠다.

그런데 『F.F Ⅲ』는 그러한 절차를 무시하면서도 플레이어에게 전체 세계를 느끼게 하고, 또 재미있다는 평가를 받게 되었다.

과연 우연의 결과일까?

아니면 이것이야 말로 탁상대화 RPG의 사슬에서 해방된 컴퓨터 RPG 독자의 제작법일까?

## 기발한 감각의 '직업 시스템'

『F.F Ⅲ』 최고의 포인트는 잡(JOB) 시스템이라는 '직업 선택'의 자유일 것이다.

이전의 RPG에서는 게임을 시작할 때 결정한 플레이어 캐릭터의 직업을 마지막까지 바꿀 수가 없었다. 직업을 바꾼다는 아이디어가 들어간 작품이 있긴 하였지만 전직하기 위해서는 그만한 조건을 갖추어야 하든지, 전직하면 급격히 힘이 약해지든지 하는 어떤 대가를 치러야 하는 경우가 보통이었다.

그러나 『F.F Ⅲ』에서는 윈도우를 연 상태라도 마음대로 직업을 변경할 수가 있다.

유일하게 「커패서티」라는 직업 변경을 제한하는 패러미터가 있지만, 몇 번만 전투를 치르고 나면 필요한 양을 채울 수 있으므로 실질적으로는 언제 어디서나 자유롭게 직업을 바꿀 수 있는 것이다.

전직했다고 해서 캐릭터의 전투 능력이 급격히 저하되는 것은 아니다. 물론 그 직업이 장비를 갖춰야 하는 것은 말할 것도 없지만, 어떤 직업의 초기 상태에서도 그대로 전투에 임할 수 있도록 만들어져 있다.

주의해야 할 것은 '숙련도'라는 패러미터이다. 분명히 패러미터의 수치가 크면 캐릭터가 강해지지만 '레벨' 만큼 강약에 영향을 주는 것은 아니다.

이 '잡 시스템'의 발상에 대해서 사까구찌 씨는 다음과 같이 설명한다.

"직업이 있는 게임이라면 어떤 직업을 택하여 게임을 끝낸 다음 다른 직업도 체험해 보고 싶을 것이다. 그러나 처음 직업을 선택하여 게임을 한 다음 또 한번 처음부터 다시 해야하는 것은 대단히 귀찮은 것이라고 생각된다. 그래서 언제 어디서든 직업을 바꿀 수 있도록 하여 여러가지 능력을 갖춘 캐릭터를 즐길 수 있도록 하면 좋지 않을까 생각한 것이다. 기발한 감각이라 해도 좋지 않을까. 2호가 컨테이너를 교체하여 다른 능력을 가지고 있는 기체를 격납시키는 것과 같은 것이다."



게임이 진행됨에 따라 체인지할 수 있는 직업의 종류가 늘어난다. 직업 명칭의 뒤에 있는 숫자는 (현재의 숙련도) : (체인지에 필요한 용량의 값)이다.

최종적으로는 20종류가 넘는 직업 중 어떤 한 직업을 선택한 뒤 좋아하는 일행에서 그 게임을 진행할 수 있다.

그 결과 RPG에 흔히 있을 수 있는 성장의 획일화를 피할 수 있다. 플레이어가 게임을 마칠 때의 직업에 따른 숙련도가 모두 패러미터라는 개성있는 성장을 실현할 수 있는 것이다.

다만 한 가지 미흡한 점은 최종적인 일행의 직업 구성이 어떻게 하더라도 같은 것이 되어 버리므로 어떤 직업에서도 엔딩을 할 수 있는 여유를 좀 더 가졌으면 하는 것이다.

## 『F.F』와 『드래곤 퀘스트』의 개념 차이

'잡 시스템'은 게임의 시나리오에 관한 부분에도 응용되었다.

예를 들어 어떤 보스에게는 정보에 따라 용의 기사라는 직업을 선택하지 않으면 승리하는 것이 거의 불가능하고, 자기가 소인(小人)이 되었을 때는 마법 등을 사용할 수 있는 직업이 되지 않으면 진행하기가 상당히 힘들다.

요컨대 어떤 직업이 가장 적당한지를 판단하지 않으면 어느 것도 진행할 수 없는 것이다. 직업 선택을 게임에 덧붙인 새로운 아이디어라 할 수 있다.

이것만으로도 『F.F』와 『드래곤 퀘스트』간의 개념의 차이를 확실히 알 수 있다.

호리이 유우니 씨는 이전에 『드래곤 퀘스트 Ⅳ』의 딜레머에 대해 다음과 같이 말했다. "『드래곤 퀘스트 Ⅳ』의 마차 시스템을 좀 더 의미있게 하기 위해 사실은 '이런 멤버로 이렇게 바꾸지 않으면 이길 수 없는 적'을 준비했었다. 그러나 그렇게 하면 풀 수 없는 사람이 나올 것이므로 실현시킬 수는 없었다."

사카구찌 씨는 이렇게 말한다.

"F.F 시리즈는 무리하게 대중적인 것을 목표로 하지 않는다. 제작팀에 매니어가 많아서 인지도 모르지만, 대상 타켓을 고교생 정도에 맞추고 있다. 자신들도 진짜로 재미있다고 생각할 수 있는 작품을 만들고 싶은 것이다."

스텝에 매니어가 많긴 하지만 그렇다고 결코 게임 자체가 RPG 매니어 지향인 것은 아니라는 점을 덧붙이고 싶다.

"흔히 RPG는 역할 분담을 하지 않으면 RPG가 아니라고 말한다. 확실히 우리 스텝 중에도



보통의 타격 공격을 가하면 분열 해버리는 이상한 놈들. 나름대로의 직업의 일행에서 임하지 않으면 이 지역 돌파하는 것은 어렵다.



그러한 것을 말하는 사람들이 있지만 그러한 의견은 완전히 무시되고 있다. 기존의 생각에 그렇게 구애받을 것은 없다고 생각한다. 그렇게 해서 재미있게 즐길 수 있는 작품이 나오면 그것으로 좋은 것이 아닌가."

정해진 장르의 틀에서만 게임을 만들어야 한다는 것은 상당히 어리석은 생각이다. F.F 팀은 그러한 점에서 상당히 융통성을 가지고서 작품을 만들고 있다.

## 무엇을 가지고 유저에게 접근할 것인가

게임을 말할 때 '섬세함'이라는 말이 자주 사용된다.

PC 게임 『이스』를 탄생시킨 핵심이라고 할 수 있는 것으로, 얼마나 플레이어 입장에서 조작성이나 게임 진행면에서 친절한가를 나타내는 말이다. 결국 이것은 '게임의 내용이 쉽다'는 것이 아니라 '게임을 플레이할 때 유저가 스트레스를 느끼지 않도록 하는 것', 즉 '유저에게 친숙해지는 친절한 설계'를 의미하는 것이다.

『F.F Ⅲ』를 플레이하여, 어떤 점이 유저에게 친숙한지를 생각해보았다.

가장 중요한 것은 재미있게 설정해야 한다는 것이다. 유저에게 친숙한 게임을 만든다는 것은 반드시 이래야 한다는 법칙은 없다.

예를 들어, 『드래곤퀘스트 Ⅳ』에 '문'이라는 커맨드가 있다. 자물쇠로 잠겨 있지 않은 문을 열 때에도 플레이어는 이 커맨드를 사용하겠지만 조금만 생각해보면 사실은 없어도 상관없는 커맨드라는 것을 알 수 있다. 모든 문을 직접 부딪쳐서 열어보면 되기 때문이다.

그렇다면 호리이씨는 왜 이 커맨드를 굳이 남겨두었을까?

이것은 어디까지나 필자의 추측이지만, 호리이 씨는 'とびら'(문)이라는 커맨드로 손으로 문을 여는 감각을 플레이어가 체험하도록 한 것이라 생각된다.

커맨드 윈도우를 열어 커서를 'とびら'에 갖다 두고 A버튼을 누르는 작업으로 실제 문을 여는 것을 연상하게 하려는 것은 아닐까?

문을 연다는 행동으로 게임의 흐름에 원 쿠션을 두어 '문 앞에 무엇이 기다리고 있을까?' 라고 플레이어의 기대를 높이는 효과를 노렸을지도 모른다.

같은 문을 여는 작업이라도 『F.F Ⅲ』에서는 해석이 다르다. 앞에서 말한 것처럼 단순히 몸으로 부딪치기만 해도 문이 열리는 것이다.

"패미컴은 일반적으로 256개의 맵 캐릭터가 있지만, 『F.F Ⅲ』의 필드에서는 그 모두를 지형 캐릭터에 사용하고 있다. 타사의 작품(드래곤 퀘스트)에서는 128개를 지형 캐릭터에, 나머지 128개를 윈도우용으로 확보하고 있으므로 필드상에서도 윈도우가 열리지만 『F.F Ⅳ』에서는 그것이 불가능하다. 그러므로 문은 몸으로 부딪쳐 열리게 하는 시스템을 애용할 수밖에 없다."라고 사카구찌 씨는 설명한다.



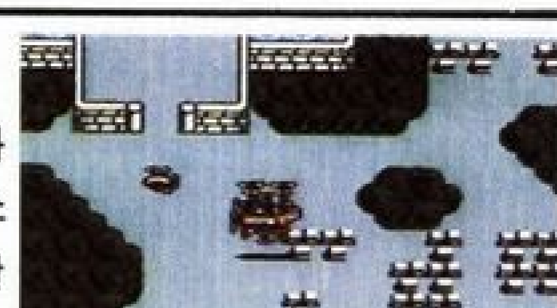
자물쇠가 채워져 있지 않은 문은 모두 몸으로 부딪쳐서 열 수 있는 『F.F Ⅲ』. 시프의 캐릭터를 선두에 두면 자물쇠도 억지로 열 수 있다.

또 마을과 마을 사이의 이동수단에도 둘 사이에는 차이가 있다.

드래곤 퀘스트 시리즈에는 소위 '루라(ルーラ)'의 주문이 있다. 지금까지 간 적이 있던 거의 모든 마을이나 성은 바로 여행할 수 있는 편리한 마법이다.

이에 비해 F.F 시리즈에는 그러한 워프(여행) 계열의 마법은 동굴 등에서 탈출하는 '텔레포테이션(テレポ)'(정신력으로 물건을 이동시키는 일) 외에는 전혀 없다. 그 대신 비공정(飛空艇)이라는 탈 것이 있다. 특히 『F.F Ⅲ』에서는 비공정이 처음에는 바다 위를 날아 가며, 그 다음에 바다에 잠수하고 마지막으로 산을 넘을 수 있도록 한 3단계의 변화를 주었다.

"워프의 주문은 확실히 편리하긴 하지만 그런 만큼 그것을 사용하면 플레이어는 세계지도를 기억할 수 없게 된다. F.F 시리즈에서는 스토리와 함께 게임 세계의 지형도 플레이어의 기억에 남도록 하기 위해 비공정이라는 탈 것을 갖춘 것이다. 비행 감각이 쾌적하면 워프(우주공간의 초고속 여행)가 없어도 유저는 그다지 힘들어하지 않을 것이라고 생각한다."라고 사카구찌 씨는 그 차이를 설명한다.



『F.F Ⅲ』의 비행선에는 선내에 가게, 침실(여관), 딥초코보의 출현장소(아이템의 보관소)까지 있다. 가히 날으는 요새라 할 만한다.

그런 만큼 확실히 『드래곤 퀘스트』의 지형, 마을의 배치보다 『F.F Ⅲ』 쪽이 인상에 남는다. 이 점에는 F.F 팀이 노린 것이 성공했다고 할 수 있다.

이 'とびら'(문)와 워프에 있어서 두 작품 중 어느 것이 더 좋을지는 사람마다 다르다. 사실 필자도 'ルーラ'(루라)와 비공정 중 어느 것이 더 좋은지는 말할 수 없다.

유저에게 무엇으로 접근할 것인지 하는 문제가 매우 어렵게 느껴지는 것은 바로 이러한 이유 때문이다.

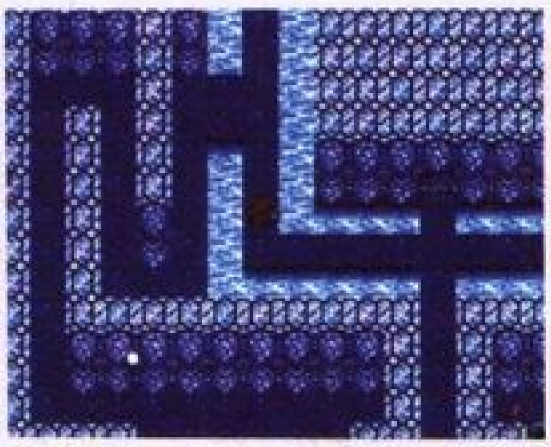
그런데 『F.F Ⅲ에는 확실히 유저에게 친숙하지 않다고 느껴지는 곳이 한 군데 있다. 누구나가 어렵다고 느끼는 엔딩 앞부분이다.

최후로 세이브할 수 있는 장소에서부터 라스트 보스를 넘어뜨리기까지 걸리는 시간이 약 2시간. 그 사이 단 한 번의 예외를 제외하고는 적에게 지면 그 때까지의 노력은 완전히 물거품이 되어 버린다. 또한 탈출의 마법도 사용할 수 없다. 하다못해 『어디의 세계』 입구로 세이브할 수 있다면…하고생각하지만 이에 대해 사카구찌 씨는 다음과 말하고 있다.

"쉽게하는 것은 간단하다. 그러나 어느 정도의 어려움을 극복했을때 느끼는 충만감을 얻기 위해서 필요한 것이라고 생각한다.

라스트를 어렵게 하는 대신에 그 외의 부분에서 필요 이상으로 아이템을 떨어 뜨려서 플레이어를 즐겁게 한다. 떨어지는 아이템에 맞추어서 '잡(JOB) 체인지'하면 친절하게도 그 후





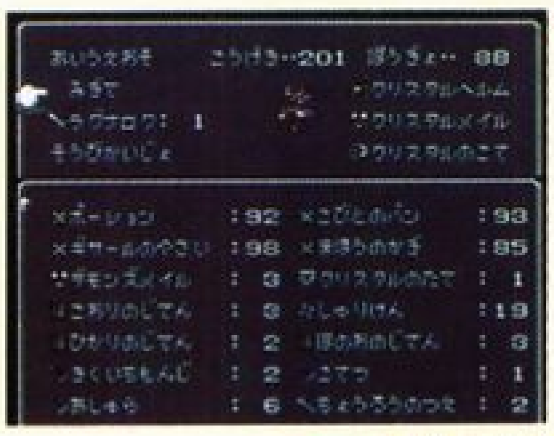
대단히 힘든 타워의 안. 이것은 더욱 서서히… 어느 정도의 레벨에 이르지 않으면 먼저 신나게 두들겨 맞는 다.

의 사정도 대체로 좋아진다.

"아이템을 찾는다는 것은 어쨌든 재미있기 때문이다. 아이템을 아낌없이 플레이어에게 주어서 그 만큼 재미있다고 느끼면 좋은 것이다. 실제로는 열 사람 중 8,9명은 익숙한 것이지만, 익숙한 것은 나만이 아닐까 라고 착각하도록 만들어졌다."

『F.F III』는 당근과 채찍을 함께 잘 사용한 게임이라 할 수 있다.

## 화이널 환타지 III의 특징적인 장면들



각 캐릭터의 오른손과 왼손에 다른 아이템을 가질 수 있다. 양쪽 모두 무기를 가지는 공격형으로 할 것인가? 무기와 방패를 갖는 방어형으로 할 것인가?



아이템을 살 때는 1, 4, 10개 중에 서 구입할 개수를 지정한다. 한꺼번에 구입하면 가격이 약간 싸진다. 수퍼마 켓과 같은 식이다.



전투 모드에서 적이나 어둠에 당한 손상은 즉시 붉은 숫자로 캐릭터 위에 표시된다. 이전에는 모두 문자에 의한 표현이었던 전투를 매우 빠른 템포로 기호화에 성공했다.



고속정을 사용하여 해저로 들어간 첫 번째. 장면 몇 군데 가야 할 포인트가 있으므로 빠뜨리지 않도록. 단 해저에서는 몬스터와 마주치게 된다.



환술사, 마계환사가 사용하는 소환마법은 게임 후반에서 강력하게 사 용된다. 데카이 마물을 소환하여 몬스터들에게 보내는 장면은 보는 것만으 로도 재미가 있다.



피아노 앞에 서서 주인공이 상대방에게 피아노를 연주해준다. 훌륭하게 연주하면 박수갈채를 받고 실패하면 엉망진창이 된다.



마을에 들어갈 때는 이런 식으로 마을 이름이 표시된다. 미궁에서 틀린 계단으로 내려 갈 때에도 '~의 던전(감옥)*계단'이라고 나오는 것이 재미있다.



게임을 시작할 때의 잡(job)인 다마네기(양파) 검사. 가장 약하다고 생각할 지 모르지만, 어니언(양파) 세트된 장비를 사용하면 최강이 되는 역전의 기회도 있다.



# MOBILE SUIT GUNDAM 0083 STARDUST MEMORY

## 비디오월드 간담 0083

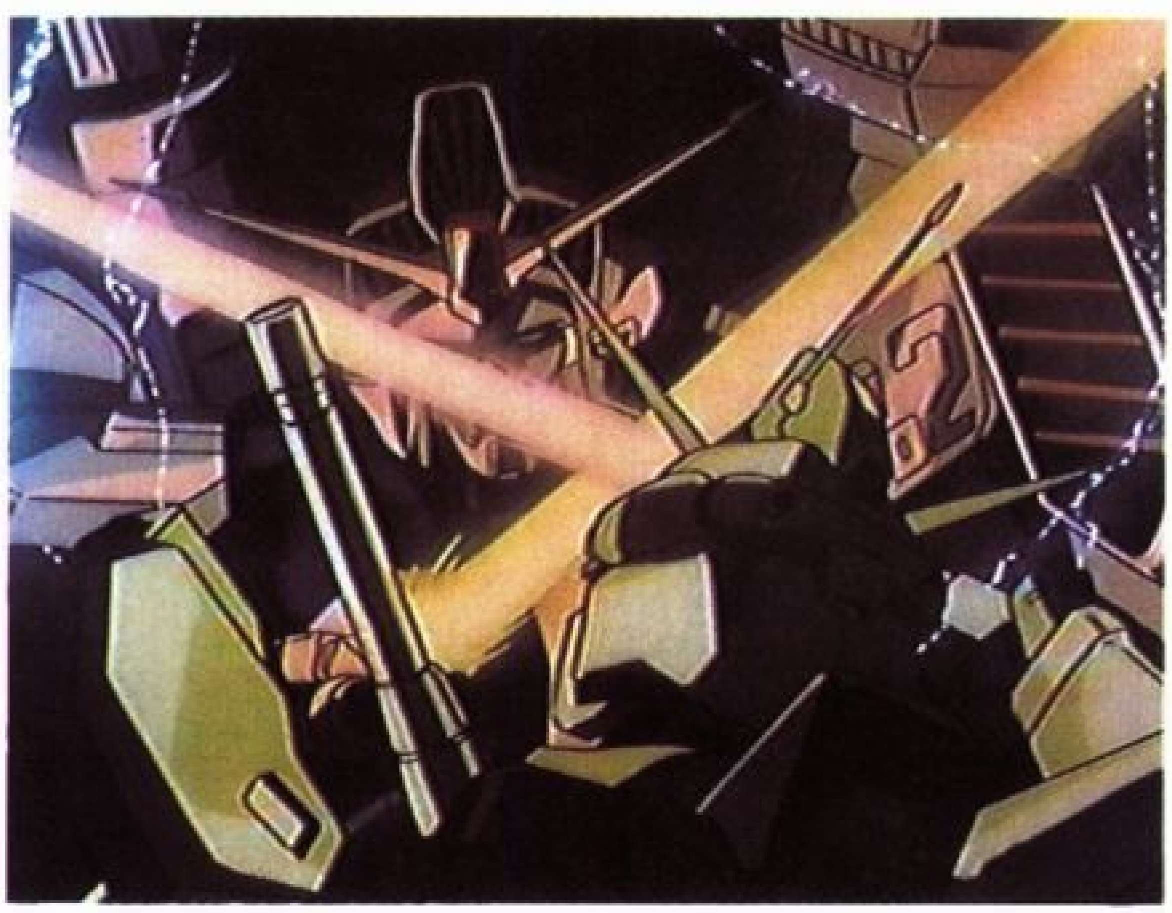
## 이야기 줄거리



U.C.79년에 발발한 스페이스 노이드(코로니 거주자)를 대표하는 지온공국과 어스노이드(지구 거주자)를 대표하는 연방군 간의 전쟁은 지온의 마지막 요새인 아바오아 쿠의 함락으로 끝이 났다. 하지만 지온의 상당수 잔여 함대는 전투를 끝내지 않았으며 그후로도 연방에 대한 도전을 계속하고 있었다.

1년 전쟁(79년의 전쟁)이 끝난후 3년이 지난 0083년에 지온의 잔당중 한부대인 데라즈 프리트가 큰 사건을 일으킨다. 연방군의 기지를 급습하여 그곳에 머물고 있던 신예 전함 알비온에 탑재된 건담의 신 기종인 GP-02를 탈취한 것이다. 이것이 큰 문제로 비화된 이유는 남극조약 이후로 금지되었던 핵을 실전에 투입하기위한 실험기체로서 제작된것이 GP-02였기 때문이다.

기지에서의 전투중에 테스트 파일럿이던 코우 우라키 소위가 엉겁결에 또다른 신예 건담인 GP-01에 탑승해 침입자에게 도전하지만, 상대는 그가 상대할수 없는 에이스 파일럿이었다. 바로 1년전쟁 당시, 지온군의 요새중의 하나였던 솔로몬에서 "솔로몬의 악몽"이라는 별명을 얻은 지온군의 아나벨 가토 소령이 GP-02의 탈취자였던 것이다.



## 건담의 역사

건담의 역사는 F91에 이르기까지 무려 40여년에 걸쳐 전개된다.

주요 건담으로서 뼈대를 이루고 있는 RX-78, Mk.2, Z(제타), ZZ(더블제타), V(뉴), F-91 이외에 중간 중간의 외전들에서 등장하는 수많은 건담들을 우리는 찾아볼수 있다.

이 수많은 건담들은 단순히 연방군의 모빌슈츠로서 그들을 상징하는 존재가 아니라 인간이 우주로 진출한 이후 벌어지는 뚜렷한 이념의 갈등으로 인한 전쟁.

즉, 인간에 대한 지극한 사랑과 지구에 대한 존경과 경외심에 얽힌 스페이스 노이드와 어스노이드간 분쟁의 정점으로서 나타난다.

건담의 외전은 불과 몇개에 불과하지만 이것들은 뼈대를 이룬 중추적인 건담들과는 달리 지역적인 전투를 배경으로 전개된다.

정치적 혹은 이념에 의해 희생되어 가는 수많은 파일럿들의 모습을 그리는 방식으로, 주인공으로서 익히 알려져 있는 양측의 대표자 아므로 레이와 샤아 아즈나브르의 영역과는 매우 틀린 범위를 가지고 있는 것이다.

## 등장인물



건담을 처음 대면한 주인공인 코우 우라키 소위.

연방군의 테스트 파일럿으로서 지온에게서 나포한 자쿠나 게르구구등의 기체들에 대한 정보와 성능 테스트등을 하고 있던중, 자신의 기지에 파일럿의 보충을 위해 기항한 신예 전함 알비온에 탑재되어 있던 건담 GP-02의 탈취사건을 접한다. GP-01의 고정 파일럿으로서, 그리고 GP-02의 추적자로서 사건에 뛰어들게 된다.



GP—02의 탈취자인 아나벨 가토 소령

아 바오아 쿠 전투에서 목숨을 버리려 하였지만, 데라즈 프리트의 지휘자인 데라즈함장의 만류로 인해 힘을 기르기 위해 오랫동안 은둔생활을 해왔으며 군인답지 못하고 지구의 오염을 가속화 시키는 연방에 대한 증오심에 넘치는 지온군 사관의 표준모델이다.



니나 퍼플톤

건담의 개발회사이자 1년 전쟁시 지온군 모빌슈츠의 산실로서 유명한 애너하임 일렉트로닉스의 기술자이자 건담 GP-01, 02의 개발자.

코우우라키와의 새로운 사랑과 옛 애인인 아나벨 가토와의 사이에서 방황하는 여주인공으로 결국 최종회 코우와의 대립으로서 자신의 탈출구를 찾으려한다.

이 세사람의 역할은 매우 중요하다.



우라키로부터 가토를 보호하는 니나

사건의 전개들이 이들의 갈등과 싸움, 그리고 궁극적으로는 이해에 도달하기 까지의 과정들이기 때문이다.

하지만 0083에는 다른 외전과도 뚜렷한 차이점이 있다.

## 갈등속의 연합군

이 0083편의 제작이 일반 애니메이션 제작자들에 의해서라기 보다는 건담의 팬들 스스로의 손에 의해서 만들어졌다고 보여지는 것과 건담끼리의 싸움이 뚜렷하게 등장한다는 것이다.

건담의 팬에 의해 만들어 졌다고 말할수 있는 이유로서는 스토리나 작품 내에 등장하는 메카닉의 특성들이 여지껏의 건담에 있어서 그들이 느껴오던 불만을 최대한 해소하기 위한 것으로 느껴지기 때문이다.



니나로 부터 1호기를 맡아달라는 부탁을 받는다

건담에서 파괴되는 모빌슈츠, 즉 엑스트라로서 자주 모습을 보이던 연방군의 양산형 GM(짐)과 지온군의 자쿠, 돔들이 매우 활발한 전투모습, 게다가 주인공인 코우와 아나벨의 전투를 능가하는 혈전을 벌이는 것도 그중의 하나이다.



코우와 연합군 대원들

아나벨은 둘째로 치더라도 다른 파일럿들은 코우 우라키보다 훨씬더 많은 전투에 참전해 왔으며 그만큼의 경험을 쌓았을 것이 분명하다.

아무리 기체상의 이점이 있더라도 이 경험은 실전에서 매우 큰 작용을 하게 되어있는 것이다.

두번째로 이유를 삼을수 있는 것으론, 건담이 단순한 상징물로서의 존재가 아닌 전투병기로서의 모습을 보인다는 것이다.

뉴건담에서 조차 건담! 이라는 하사웨이 노아의 한마디와 함께 전장을 향해 비행해 가는 뉴건담의 모습을 클로즈업해 상징성을 부각시킨다.

하지만 0083에서의 건담의 모습은 적의 모빌슈츠를 파괴하기 위한 작전의 일부분, 전쟁 전체에 영향을 주는것이 아닌 그 전쟁의 흐름에 휩쓸려 가는 한 병사의 잃어버린 존엄성을 대변하고 있는 것이다.

## 이상을 위해 싸우는 지온군과 조국을 위해 싸우는 연합군



적이 눈 앞에, 출동이다

0083의 후반부에 별의 파편 작전, 즉 지구에 코로니를 낙하시키기 위한 데라즈 프리트를 막기위해 알비온의 파일럿들이 장기전에 투입되는 장면이 나온다.

이때 이들은 자신들의 몸상태를 걱정할 여유도 없이 각성제 주사를 맞아가며 전투에만 몰입한다.

이것은 자신들의 이상을 위해 투신하는 지온군과는 달리 그들의 조국인 연방, 그리고 그 조국의 중심인 지구를 지키기 위한 병사의 싸움인 것이다.

건담끼리의 싸움은 GP-02의 사용으로 부터 절정에 다다른다.

쫓고 쫓기는 전투를 벌여오던 GP-01과 GP-02가 파괴되고 분명한 연방과 지온의 상징인 GP-03와 노이에지르라는 병기가 투입되기 때문이다.



지온군의 부활을 봉쇄하기위해 군비 증강을 계속해 오던 연방이 만들어낸 핵병기 사용의 GP-02의 핵 바주카에 의해 솔로몬 주둔 연방 우주군의 함대가 전멸하고 이 GP-02는 또다른 연방군의 병기인 GP-01에 의해 서로 파괴당하게 된다.

즉 인간의 욕망의 또다른 표출인 힘에의한 권력의 도구로서 만들어진 GP-02에 의해 연방은 스스로의 목을 조르게 되었지만 이 연방을 정화하는 입장에 있는 GP-01의 분전으로 양측의 의지가 표면으로 배출되게 된 것이다.

이 작품의 가장 압권인 부분은 마지막에 종결되는 양측의 기회주의자들의 모습이다. 자신의 생존을 위해 지온군에 투신해 수많은 난관을 넘어온 여사관 시마. 그녀는 살아남기 위해서라면 어떠한 일이라도 하는 성격이 되어 있었다. 그들이 보호하며 낙하 궤도로 이동중인 코로니를 막기 위해 연방군이 절대 파괴무기인 솔라레이 시스템(Solarlay System)을 준비하고 있다는 것을 알자 순간에 상관인 데라즈를 배신하고 코로니의 파괴를 돕게된다.

또하나의 다른 지온군의 모습으로 역시 마지막에 등장하는 엑시즈 함대 역시 이상적인 군대의 모습과는 거리가 멀다. 아직 충분한 힘을 가지지 못한 엑시즈 함대는 코로니 낙하작전이 시작될 무렵부터 작전을 지켜보겠다는 명목으로 같은 전역을 항해하고 있었지만 코로니의 낙하 후 포위당해 죽어가는 데라즈 프리트를 외면한 채 물러가기 때문이다.

## 공포의 솔라 시스템



솔라 시스템에 파괴되는 가토

"5분만 앞으로 5분만더 기다려 주세요!" 자신의 옛 애인인 아나벨 가토소령이 포위망을 뚫기위해 사투하는 모습을 바라보며 절규하는 여주인공 니나 퍼플톤에게 등을 돌린 엑시즈 함대의 사령관은 니나양,"어느쪽이든 자유롭게 선택하기 바랍니다"란 예의에 넘친 한마디 만을 남긴다.

연방군 솔라레이 시스템의 작동 지휘관인 바스크 오옴과 참모부의 자미토프 하이만은 코로니의 저지를 위해 피를 흘리며 싸워오던 파일럿들을 무시한 채 시마와의 타협으로 간단히 코로니를 파괴하는데만 주력한다.

결국 바스크 오옴은 우군의 모빌슈츠와 함대가 남아있는 공역에 대해 솔라레이를 발사하고 만다.

이러한 복잡한 상황은 자신의 함대를 잃은채 코우의 GP-03와 교전하며 외치는 시마의 한마디로 정리될수 있을 것이다.

"네녀석은 도대체 어느 쪽의 편이냐!"

전쟁이라는 극한 상황에 접한 각각의 캐릭터들은 자신들이 살아온 환경과 그곳에서 형성된 성격들을 중심으로 적응을 해 나간다.

이것에 적응하지 못한 캐릭터들은 하나둘씩 목숨을 잃어가고 결국 살아남는 자들은 이러한 목숨들을 밟고 올라서는 몇몇의 기회주의자인 것이다.

건담의 수많은 싸움들도 역시 이러한 사람들에 의해 반복되어 가는 것이다.

## 싸움은 끝나고



데라즈 프리트가 붕괴된후, 0083년의 전쟁 기록은 소거된다. GP-01, 02, 03의 개발 계획이 취소되었기 때문에 이에 연관된 모든 사항이 무효로 돌아갔기 때문이다.

가증스러운 바스크 오옴이 탑승하고 있던 연방군 전함에 대해 발포한 죄로 징역 1년에 형벌을 받게된 코우의 죄도 이것으로 말소된다.

하지만 빔이 교차하는 우주의 파편속에서 피와 눈물을 흘리던 모두의 가슴속엔 분명한 상처로서 남아있을 것이다.

이 데라즈 프리트와의 싸움을 명분으로 연방은 지온잔당 소탕을 목적으로 하는 독립 부대를 편성한다.

그 독립부대의 총수는 자미토프 하이만, 그리고 지휘관은 바스크 오옴으로 결정되고 조직의 이름은 티탄즈라고 명명된다.

또다른 비극의 탄생이었다.

자신의 예전 기지로 귀환한 코우의 옆으로 전우이자 친구인 키스가 조종하는 지온군의 모빌슈츠 게르구구가 인사를 하며 지나간다.

코우로서는 고향에 돌아온듯이 기뻐하는데…

멀리서 관측용 짚차에 타고 있는 니나 퍼플톤의 모습이 보인다.

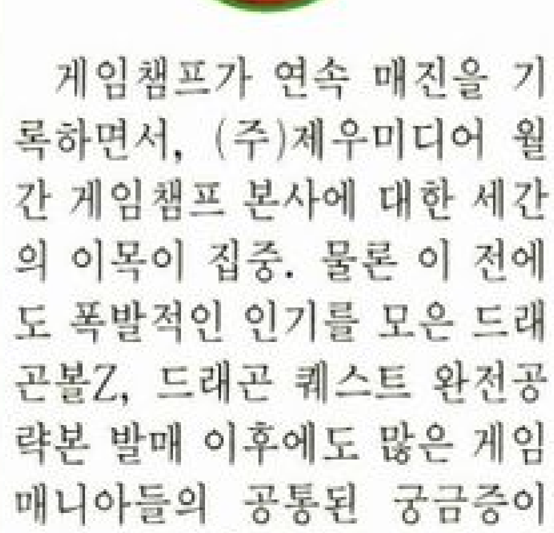
만감이 교차하는듯 서로 바라보기만 하는 두사람.

처음의 만남으로 부터 전쟁을 겪으면서 서로를 이해해 가던 과정, 그리고 마지막 싸움에서의 파국에 가까운 갈등들이 그들에게 쉽게 웃음을 돌려주지 않았던 것이다.

모두 12편으로 이루어져 있는 비교적 긴 시리즈 이지만 건담팬과 건담을 처음으로 접하고자 하는 분들에게 권해드리고 싶은 수작이다.

## 초점

게임챔프가 연속 매진을 기록하면서, (주)제우미디어 월간 게임챔프 본사에 대한 세간의 이목이 집중. 물론 이 전에도 폭발적인 인기를 모은 드래곤볼Z, 드래곤 퀘스트 완전공략본 발매 이후에도 많은 게임 매니아들의 공통된 궁금증이었다. 본사의 주위를 살펴보면 젊음의 거리 남영동, 돌아가는 삼각지, 국내 게임의 메카 용산전자상가를 중심으로 우리나라 명문학교인 숙명여대, 보성여고, 신광여중고, 수도여고, 용산고가 있고, 민족과 애환을 같이한 서울역, 남영역, 용산역이 있다. 앞쪽으로 남산이 병풍처럼 감싸안고 뒤쪽으로는 서울의 젖줄 한강이 유유히 흐른다.

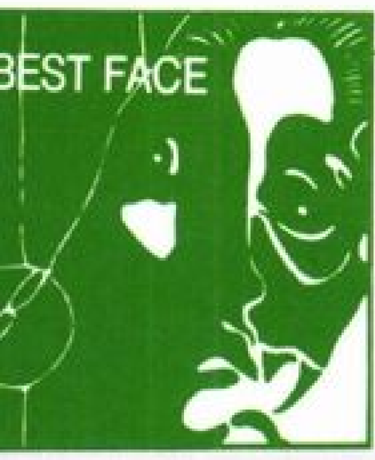


물론 인사를 하면 반갑게 맞아준다.




게임챔프 사무실은 3F에 위치한다.

방문하고자 하면 지하철 4호선 숙대입구역 또는 1호선 남영역에 내려서 용산구청 방향으로 10M정도 지나면, 왼편으로 용산전자상가로 이어지는 큰 길 4거리를 만난다. 건너편 20M쯤 서있는 4층 유리벽 건물이 월간 게임챔프(3F). 수위 아저씨 두 분이 일일교대로 계시는데, 전혀 멈칫거릴 필요없이 올라 오면 된다.




# "한국 게임 시나리오 시장 꽃 피우겠다"

**하상연**

1970년 4월 2일 출생. 만 22세.
서울 길음동 출신. 게임 시나리오와 그래픽에 견문을 넓혀옴. 현재 기획 & 그래픽 전문업체 Ke To(케토)운영.



**— 게임개발업체 케토(KETO)를 설립하셨는데…**

：작년 10월 서울 동대문구 용두동에 작은 사무실을 얻고, 게임개발을 준비 중에 있습니다.

**— KETO라는 뜻은?**

：별다른 뜻이 없는 고유명사입니다. 발음하기 쉽고, 기억하기 쉬운 말로서 명칭을 정했습니다.

**— 심볼이 특이합니다.**

：추상적인 로봇형태로 앞으로 나가는 행동을 표현했습니다. 오른손가락이 앞을 향하고 있지 않습니까. 게임 개발업체이므로 심볼도 귀엽게 제작했습니다.

**— 하상연씨의 약력은…**

：경서고 졸업후 디자인 학원에서 그래픽 공부를 했습니다. 그때 처음 게임 그래픽에 대한 관심을 갖게 되었습니다. 아케이드 게임개발업체인 (주)필코에 입사, 일본의 아케이드 게임 개발업체 테크모(TECMO)사의 기획자에게 게임개발에 필요한 기획(시나리오)을 교육받고, 아울러 게임 그래픽에 대한 견문도 넓혔습니다. 그곳에서 디스트로이어(액션, 36M)게임의 그래픽을 담당했습니다. 다우정보시스템에 입사해서 겜보이용『장군의 아들』게임의 기획과 그래픽을 담당하였고, 패밀리용『장군의 아들』게임 등의 그래픽을 맡기도 했습니다.

**— 게임개발의 전문성을 추구하신다고 하셨는데, 무슨 뜻입니까?**

：게임개발에는 크게 프로그램, 사운드, 그래픽, 기획(시나리오)이 있습니다. 이를 위해서는 각각을 담당하는 전문적인 사람이 필요한데, 지금까지 한 분야만을 전문적으로 담당하는 사람이 없었습니다. 특히 기획(시나리오)분야가 그렇습니다. 지금까지 국산게임으로 소개된 대부분의 게임들이 한 분야만을 전문적으로 담당하는 사람없이 게임 개발과정을 거쳤기 때문에 질적으로 후진성을 면치 못하고 있다고 봅니다. 물론 국내 게임개발 여건상 다른 어려움이 있는 것 또한 사실입니다.

**— 게임개발에서 기획(시나리오)이 차지하는 비중은?**

：게임개발에서 가장 중요한 것이 기획(시나리오)이라고 생각합니다. 기획을 맡고 있는 사람이 게임개발에 필요한 모든 분야에 대해서 충분한 지식을 갖추고 있어야 하는 이유도 여기에 있습니다. 프로그램상이나 그래픽, 사운드 등 개발장비(하드웨어)에서 구현할 수 없는 무리한 기획(시나리오)을 세우거나, 효율적인 개발과정을 분배하지 못했을 경우에는 개발진행에 많은 어려움이 따를 뿐만아니라 심한 경우에는 다시 원점으로 되돌아가버리는 경우도 있습니다.

**— KETO에서 전문성을 갖고 추구하는 분야는?**

：물론 기획과 그래픽 분야입니다. 저와 줄곧 게임개발을 같이 해온 백남길(만23세)씨와 업체에서 원하는 형태의 게임에 대한 기획을 세우고, 그래픽에 대한 지원을 하게됩니다.

**— 서드파티(협력업체)의 일종이라고 볼 수도 있겠군요.**

：물론 그렇습니다. 하지만 KETO에서 추구하는 게임개발의 전문성 개척에는 거리가 있습니다. 나중에 더욱 기술축적이 이루어지고 여건이 성숙되면 다른 개념의 서드파티 업체로서 참여하고 싶은 계획도 있습니다. 하지만 독자적인 소프트웨어 개발업체로서 충분한 기술축적과 실적이 있어야 한다는 전제가 따릅니다.

기획(시나리오)와 그래픽 전문가 하상연. 그는 게임한국에 대해 긍정적인 생각을 갖고 있골 힘찬 모습으로 우리곁에 다가에 있는 게임한국에 반드시 필요한 베스트 맨중의 한 사람이다.

♥연락처「KETO」♥
주소 : 서울시 동대문구 용두2동 238-74 동영빌딩 2층(207호)
☎ : 927-1910

—김두원 기자—

# BBS 화제가

## 게오동 '하이텔에도 선거 열풍…'

지난 18일 대선을 앞두고 하이텔 내에 있는 큰마을(plaza) 게시판 등에서는 연일 선거에 대한 각종 글이 올라오는 등 점차 그 관심이 고조됐었다. 이에 따라 하이텔에서는 '대통령 선거'메뉴를 새로 증설하기도 했었다. 이 메뉴에는 민자당 소식과 김영삼 후보의 프로필등이 담겨있는 민자당 게시판이 개설됐으며 공명선거 실천시민운동협의회의 부정선거 고발창구도 마련되었었다.

## SEGA클럽 '게임월드 회지문제 취소'

게오동 13번란에 존재하는 세가클럽은 본래 게임월드의 자매지에 회지를 발행키로 하고 게임 월드측과 합의를 보았으나 마무리 단계에서 클럽측의 요건이 문제가 되어 백지화되었다. 이일로 인해 세가클럽 일부회원들은 게임월드측에 실망감을 표시 했으며 임원진의 일부는 사퇴의사까지 고려해 클럽 전체에 큰 물의를 빚었다. 그러나, 곧 정상을 되찾고 메가디스크에 관한 새로운 기획에 들어갔다.

## SFC클럽 '비행접시를 구매하자!'

지난 11월 22일 게임기 동호회 결성을 위한 모임이 있었다.

이 모임에는 SFC클럽외에 PC엔진 클럽, 세가클럽 및 무소속 게임인들이 참여했으며, 전부 50여명 가까이 용산에서 모여 하이텔내에 동호회 결성에 관해 토론하였다. 이 자리에서 조영기(drius)님이 임시 시삽으로 추대되셨고, 각 클럽에서 1명씩 각출하여 임시 추진위원 구성되었다. 400명의 발기인 모집을 목표로 하고 있는 이번 동호회 구성은 하이텔 담당자 측의 게임에 대한 몰이해로 난항이 예상된다. 또 SFC클럽은 지난 11월 30일 PC서브'SFC모임과 공동으로 UFO의공동구매를 통한 보급이 있었다. 이 자리에서 우리나라의 양대 통신망인 하이텔과 PC 서브의 SFC유저들의 만남이 있었다.




## 국내 3대 최신작 대공개①

# 장군의 아들

### 국내 최초의 대전형 액션 게임!!

두말할것 없이 제작 단계에서 부터 국내 유저들에게 너무나도 잘 알려진 게임이 아닐까!? 패밀리로서는 국내 처음으로 발매된 대전형 액션게임이다. 스트리트 화이터 2의 열풍에 휩싸여 대전형 게임이 주류를 이루는 현 시점에서 장군의 아들의 등장은 의미가 크다고 하겠다. 장군의 아들에 숨겨진 필살기를 찾아 상대 친구의 코를 납작하게 해주자!!

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 패 | 현지 발매일 | 93/12 | 장르 | 액션 | 화면외국어 수준 | 한 글 |
| 밀 | 제작사 | 다우정보 시스템 | 용량 | 5M | 대상 연령 | 국교생 이 상 |
| 리 | 현지 발매가 | 미정 | 기타 | 알라딘보이 동시 발매 | 게임 난이도 | ABC ⒹEF |



## *주요 캐릭터*

### -김 두 한-

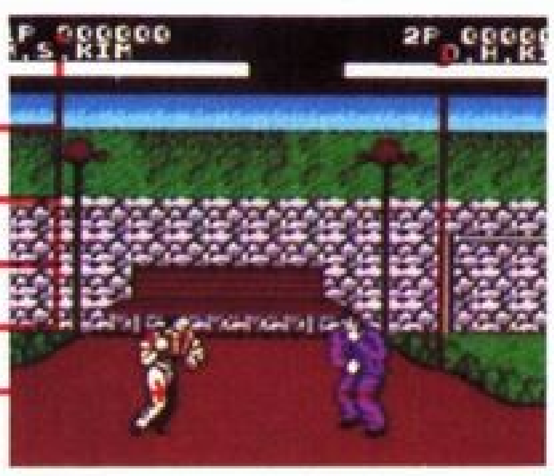
청산리 전투로 유명한 김좌진 장군의 아들, 그는 종로의 우미관이라는 곳에서 점원 일을 하던 중 힘과 지략으로 종로를 주름잡게 된다.

A 버튼 : 발을 사용해서 공격
B 버튼 : 펀치를 사용하는 공격
↑ + A 버튼 : 날라차기 사진4
↑ + B 버튼 : 날라서 어깨치기
↓ + A 버튼 : 앉아 발차기
↓ + B 버튼 : 앉아 주먹치기
A + B 버튼 : 회전하며 발차기 후 밀어 붙이기

공격 특징 : 타고난 싸움꾼으로 위력적인 뛰어 발차기를 자랑 한

### -화면보기-

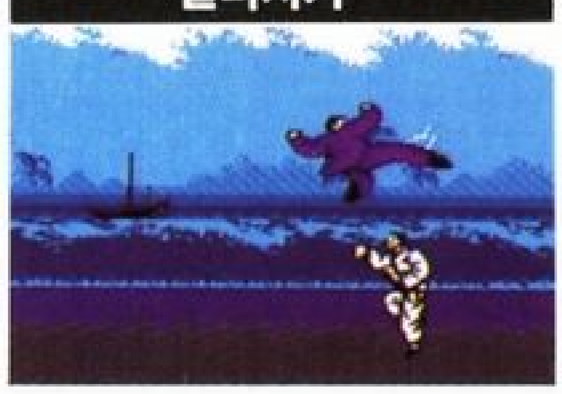
(1) 점수
(2) 이름
(3) 에너지
(4) 1P플레이어
(5) 2P플레이어



**날아서 어깨차기**



**날라차기**



**회전 발차기**



## 개발자의 한마디



개발자 이정호씨

챔프 : 장군의 아들이 탄생하기까지의 일정을 말씀해 주시죠.
이 :

- 기획서 작성 — 92년 6월 1일-92년 6월 30일
- 메모 프로그램 및 배경 스테이지 그래픽
  - 12명의 애니메이션을 제외한 모든 그림작성과 주인공 선택. 대전하기전과 대전하고 나서의 메모 진행 프로그램 처리 7월 1일-9월 30일
- 메인 프로그램
  - 전체적인 메인 프로그램 작성과 애니메이션 데이타를 만들기 위한 유틸리티 프로그램 제작. 7월 1일-11월 10일
- 캐릭터 애니메이션
  - 12명분 총 644컷의 애니메이션 동작 완성 7월 1일-9월 30일

챔프 : 기존의 마리오 패턴에서 탈피해 액션게임으로서는 국내 처음으로 개발되었는데 개발상에 어려운 점이 있다면…
이 : 개발상에 어려운 점이라면 644컷이 되는 애니메이션의 동

## -김기환-

김두한이 종로를 주름잡기전 종로를 석권했던 사람으로 다시 옛날의 명성을 위해 도전을 한다. 그의 번개같은 주먹 공격과 뒤돌려 차기가 멋지다.

**A 버튼** : 뒤돌려 차기
**B 버튼** : 번개같은 주먹의 연속 공격
**↑ + A 버튼** : 날라서 발 뻗어 차기
**↑ + B 버튼** : 날라서 주먹 뻗어치기
**↓ + A 버튼** : 앉아서 발내밀며 차기
**↓ + B 버튼** : 앉아서 주먹 치기
**A + B 버튼** : 덤블링을 하며 적을 공격
**공격 특징** : 몸을 3바퀴 돌린 후 상대에게 몸을 날려 일격을 가하는 헤비급 펀치를 자랑한다.

**뒤돌려 차기**



**연속 주먹공격**



**주먹 뻗어치기**



## -쌍칼-

김기환의 부하이던 사람으로 일본인의 횡포에 대항하기 위해 쌍칼을 들게 되었다.

그는 항상 쌍칼을 들고 다닌다.

**A 버튼** : 2단 발차기
**B 버튼** : 칼로 연속 찌르기
**↑ + A 버튼** : 날라차기
**↑ + B 버튼** : 날아 엎드리며 찌르기
**↓ + A 버튼** : 앉아서 발차기
**↓ + B 버튼** : 앉아서 주먹 치기
**A + B 버튼** : 한바퀴 구르고 쌍칼로 찌르기
**공격 특징** : 몸을 앞으로 굴리면서 적 앞에서 일어나 찌르는 회전 상칼 찌르기가 특징이다.

**칼로 연속 찌르기**



**날라치기**



**쌍칼로 찌르기**

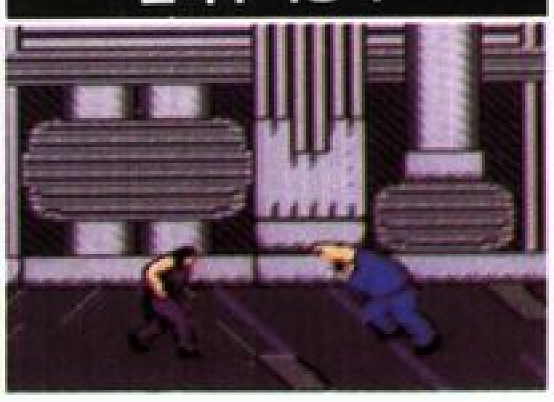


## -이춘식-

영등포의 보스로 있으며 그는 영등포 공장단지에서 단련한 몸과 두둑한 배짱을 가지고 있으며 큰 덩치에 비해 날렵한 공격을 한다.

**A 버튼** : 옆차기
**B 버튼** : 주먹 연타후 양 주먹으로 공격
**↑ + A 버튼** : 다리 뻗으며 날라차기
**↑ + B 버튼** : 주먹 뻗으며 날라 공격
**↓ + A 버튼** : 앉아서 다리 공격
**↓ + B 버튼** : 앉아서 주먹 공격
**공격 특징** : 주먹을 사정없이 연속적으로 상대방에게 찌르는 연발 주먹치기가 특징이다.
**A + B 버튼** : 앞으로 구르며 다리를 뻗어 공격

**연속주먹공격**



**날라 치기**



**필살기 기술**



작을 짧은 기간내에 창작을 하면서 그려야 한다는 점에 있었습니다. 여기에는 2명의 인원으로 끝나기 한달 전부터 거의 야근을 하디시피해서 일정에 맞추었습니다. 애니메이션 동작을 끝내고 나서 자신들도 그 기간내에 해낸게 믿어지지 않다는 말을 하더군요. 장군의 아들을 만들면서 '둘리 부라보 랜드'보다 쉬웠다는 생각이 들 정도로 다른 특별한 어려운 점은 없었습니다.

**챔프** : 게임 플레이를 해본 편집진의 의견을 종합해보면 나름대로의 독창성을 인정 하면서도 대전의 단순성을 지적했는데…

**이** : '장군의 아들'을 기획할 당시 액션게임은 처음 접하는 것이었던 만큼 안정성 위주로 기획을 하게 되었습니다. 물론 스트리트 화이터2 같은 키 조작과 장풍같은 처리를 시도할려 했지만, 우선 패밀리의 조이패드에는 버튼이 2개 밖에 없습니다.

그리고 패밀리의 조이패드는 키 체크하는 부분이 정확하게 체크되지 않는 경우가 많아서 게임의 재미에 오히려 방해가 될까봐 복잡한 키 조작은 만들지 않기로 하였고 스트리트 화이터2 은 화려한 공격보다는 애니메이션을 위주로 한 캐릭터의 동작에 신경을 더 쓰기로 하였습니다.

**챔프** : 기존의 대만산 '스트리트 화이터 2'와 비교해 봤을때 '장군의 아들'의 특별한 재미라 한다면…

**이** : 우선 12명이나 되는 많은 인물과 644컷에 해당하는 동작들이 준비되어 있다는 것입니다. 그리고 암울했던 일제하에서 일본인들을 혼내준다는 의협심같은 시나리오가 재미있다고 생각합니다.

**챔프** : '장군의 아들' 이후의 대전형 액션게임의 가능성에 대한 견해는?

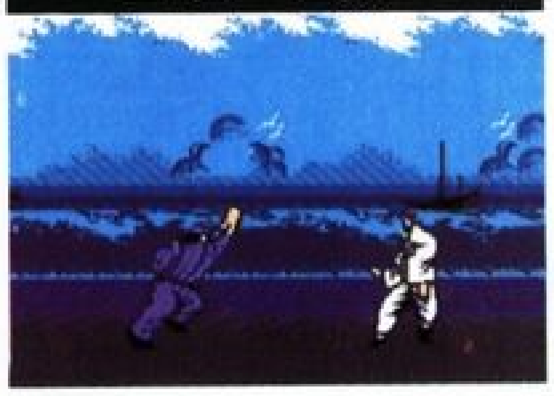
**이** : 개발실 내에서는 대전형 액션 게임이 만들기에 매우 편한 장르라고 생각합니다. 단지 어려운점이라면 특색있는 캐릭터와 시원한 액션게임으로 독

## -구 마 적-

어디에도 소속되지 않고 떠돌아 다니다가 전국을 제압하기로 결심하고 행동에 나선다. 힘이 매서우며 차돌멩이를 손으로 부수는 괴력을 가지고 있다.

**A 버튼** : 옆차기
**B 버튼** : 연타후 어퍼컷
**↑ + A 버튼** : 날라차기
**↑ + B 버튼** : 주먹을 아래로 뻗으며 날아 공격
**↓ + A 버튼** : 앉아서 발차기
**↓ + B 버튼** : 앉아서 주먹 공격
**A + B 버튼** : 앞으로 빙빙돌며 전진해 오면서 공격
**공격 특징** : 몸짓에 안어울리게 우아한 모습으로 다리 하나를 들고 회전하며 공격한다.

### 연타후 어퍼컷



### 날라치기



### 회전공격



## -정 춘 식-

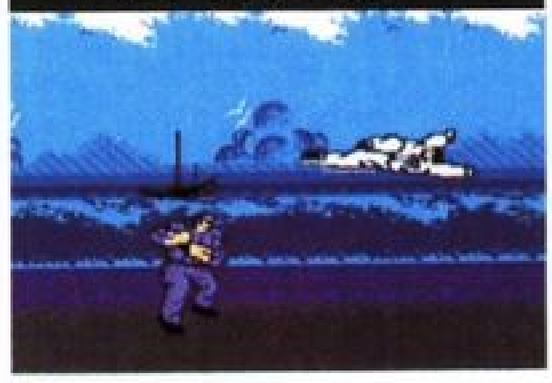
마포 지역의 보스이고 그는 고기잡이를 하며 단련한 유연한 몸놀림으로 상대를 현혹 시킨다.

**A 버튼** : 발로 머리 차기
**B 버튼** : 주먹으로 배를 공격
**↑ + A 버튼** : 몸을 누워며 다리를 뻗어 공격
**↑ + B 버튼** : 공중에서 앞 펀치공격
**↓ + A 버튼** : 앉아서 옆차기
**↓ + B 버튼** : 앉아서 어퍼컷
**A + B 버튼** : 여러가지 복합기술을 구사한 뒤에 앞으로 가며 공격하는 기술
**공격 특징** : 어부생활로 단련된 근육과 탄탄한 어깨로 상대방의 가슴에 일격을 가하는 공격

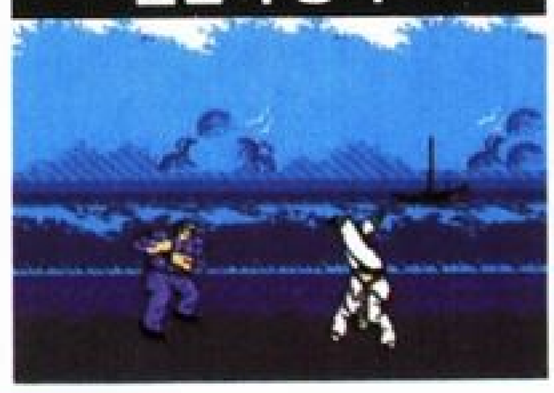
### 발로 머리 차기



### 날라 옆 차기



### 필살기 공격



## -김 남 산-

멋있게 싸우는 것을 이기는 것보다 더 중요하게 느끼는 사람으로 위력적인 펀치와 발차기는 정말 멋지다고 느낄 정도이다.

### 2단 펀치 때리기



### 날아어깨 공격



### 필살기 공격



**A 버튼** : 어퍼컷 뒤에 발로차기
**B 버튼** : 2단 펀치 때리기
**↑ + A 버튼** : 숙인 상태에서 돌려차기
**↑ + B 버튼** : 숙인 상태에서 펀치
**↓ + A 버튼** : 날라차기
**↓ + B 버튼** : 뛰어서 어깨를 이용 공격
**A + B 버튼** : 주먹 연타후 앞으로 가면서 발로 차기
**공격 특징** : 돌려차기를 한번해서 공격한 후 점프하면서 또 한번 돌려차는 발차기가 특징이다.

특하게 구성하는 것이 문제입니다. 저의 애니메이션 디자이너들은 작업하는 3개월 동안을 비디오와 같이 살았다고 해도 과언이 아닐 정도로 비디오를 보면서 많은 동작을 연구했습니다.

그러므로 독특한 액션을 많이 창작을 해낼 수 있다면 가능성이 있다고 봅니다.

**챔프** : '장군의 아들' 자랑 한 마디…

**이** : '장군의 아들'은 남녀노소 누구나 간단히 즐길 수 있는 대전형 게임입니다.

물론 8비트 게임기라 16비트 게임기 같은 화려한 면은 떨어질 수도 있지만 8비트 게임 유저는 재미있게 캐릭터들의 다양한 동작을 감상할 수 있을 것이라고 생각합니다.

그리고 장군의 아들을 만들면서 앞으로 좋은 시나리오만 있다면 일본 게임보다 더 좋은 게임을 만들 수도 있다는 가능성을 얻었다고 생각을 합니다.

## -송 채 환-

모든 캐릭터들 중 유일한 여자 화이터인 송채환은 빠른 공격에 날카로운 공격까지 구사하는 화려한 공격을 보여준다.

**A 버튼** : 발로 차고 상대를 차고 뒷차기
**B 버튼** : 부채로 때리고 어퍼컷
**↑ + A 버튼** : 날라서 킥
**↑ + B 버튼** : 부채를 이용 반원모양 공격
**↓ + A 버튼** : 누으면서 발차기
**↓ + B 버튼** : 앉아서 부채로 공격
**A + B 버튼** : 몸 전체를 빙빙 돌려 상대를 향해 돌진

### 부채공격

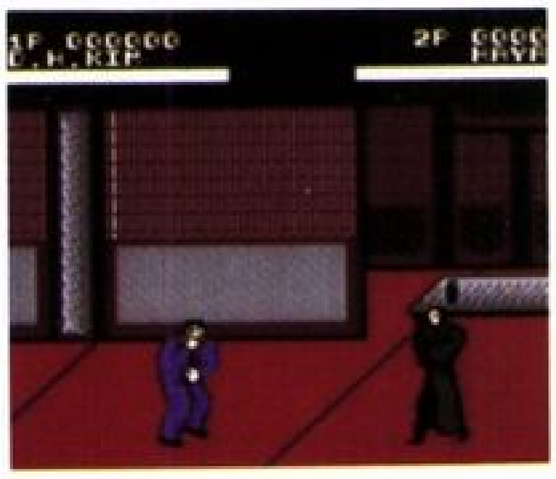


# * 그 외의 캐릭터 *

## — 하야시 —

한국의 일본조직을 조종하는 두목으로 양손을 번갈아 X자로 가르며 공격해 온다. 두목답게 멋있는 공격을 하며 깔끔한 발차기가 일품이다. 전해지지 않은 숨겨진 권법에 의해 매우 빠른 팔놀림을 한다.

**공격 특징** : 오른손과 왼손을 번갈아 가며 X로 바람을 가르는 날카로운 공격이 자랑





**공격 특징** : 양손에 부채를 들고 우아하며 날렵한 공격을 한다. 순간적으로 몸을 회전시켜 치마를 이용한 공격이 특징이다.



필살기 기술

## — 김동회 —

역시 하야시의 부하이며 우리나라 사람이다. 그는 하야시가 맡긴 양복점을 경영하고 있다. 그의 가라데로 단련된 몸은 정말 무섭게 공격을 해온다. 김동회의 기술인 제자리에서 몸을 돌려 발차기 후 계속 회전하며 수도찌르기 공격을 주의하자.

**공격 특징** : 제자리에서 몸을 돌려 발차기를 한 후 계속 회전하며 수도찌르기가 특징.



## — 최종 보스 —

8명의 캐릭터를 싸워 이기면 하야시파라고 불리는 '이와에', '다무라', '김동회', '하야시라'는 4명의 보스들이 등장하게 된다. 이들의 공격과 파워는 다른 캐릭터들보다 훨씬 강하니 주의하자!

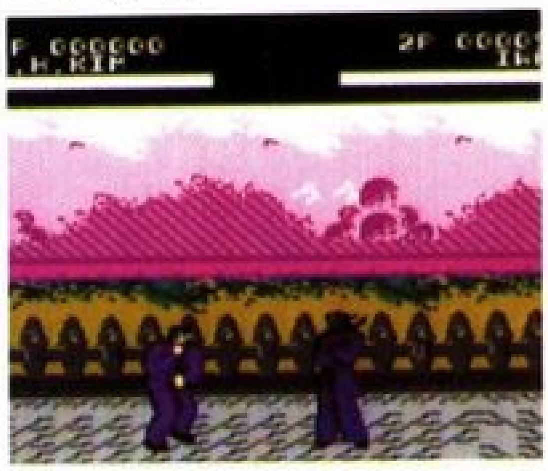


## — 이와에 —

이와에는 하야시의 부하중 한 사람으로 그는 칼을 자유자재로 사용한다. 멋있는 폼으로 칼을 사용하며 말보다 칼이 앞서는 사람이다.

회전 칼날로 빠른 공격을 해오는데 이것을 특히 주의하자.

**공격 특징** : 칼을 프로펠러처럼 회전시키며 상대방을 향해 빠르게 공격.



## — 다무라 —

이와와에 같은 하야시의 부하이고 그는 하야시의 오른팔격인 사람이다. 다무라의 빠른 회전공격을 주의 하자.

**공격 특징** : 검끝에 바람을 넣어 공격.



## 잠깐만

### UFO『유 에프 오』를 찾아라!

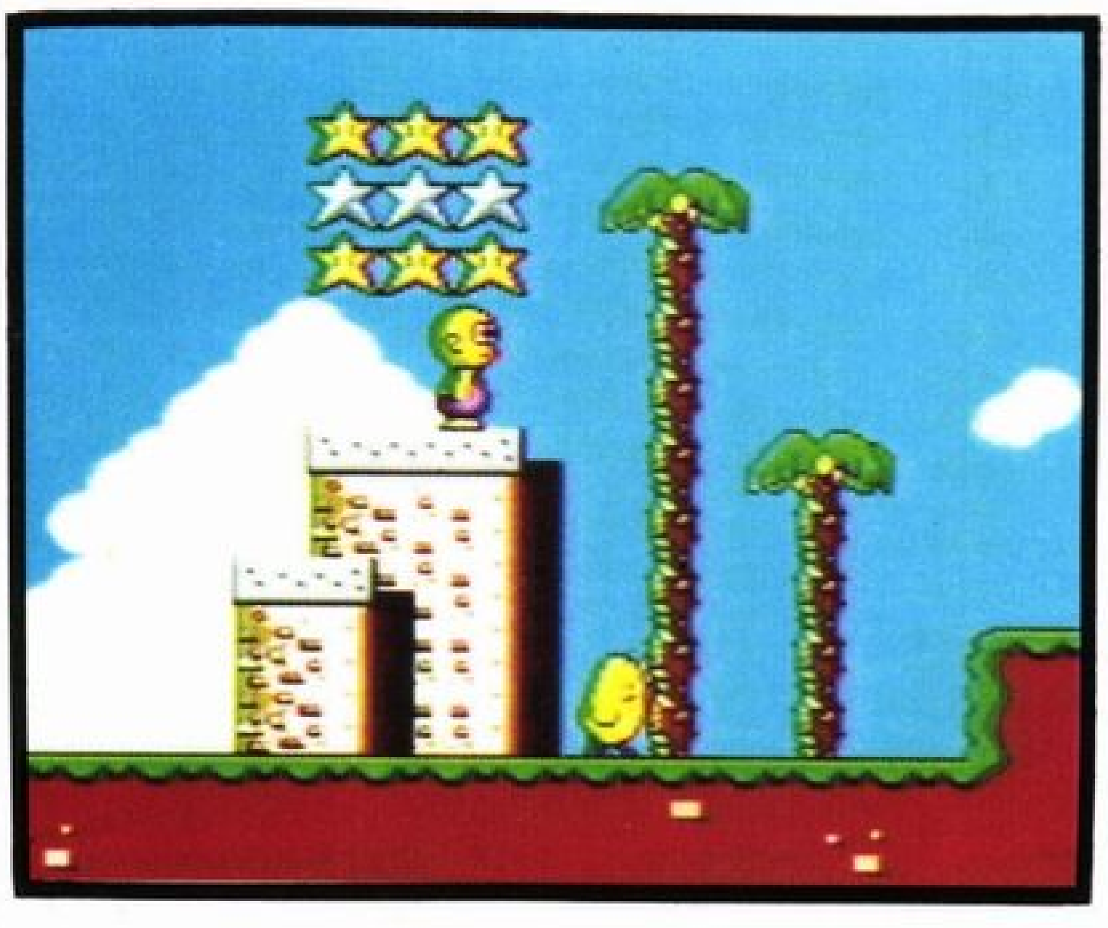


UFO는 미확인 비행물체입니다.
미확인 비행물체…( ! )
미확인 비행글씨…( ? )

게임챔프의 「버그를 잡아라」가 폭발적인 인기를 얻고 있는데 반해, 저는 아무런 히트 코너가 없어요. 이에 저는 심기일전, 애독자 여러분의 높은 참여에 따른 사랑을 받고 싶은 나머지 「UFO를 찾아라!」라는 코너를 새롭게 개발, 신설했습니다.

제 생각은 이 코너가 아주 흥미로와, 애독자 여러분의 좋은 반응이 있을 것이라고 기대되는데, 애독자 여러분들의 생각은 어떠세요.

「UFO를 찾아라」는 게임챔프의 내용중에 『유 에프 오』라는 낱말을 찾아서 —몇페이지 몇째줄에 UFO출현!—이라고 애독자엽서에 보내주시면 됩니다. 『유 에프 오』는 꼭꼭 숨겨져 있습니다. 첫 페이지부터 마지막 페이지까지 정성스럽게 찾지 않으면 안돼요. 정확히 『유 에프 오』를 찾아주신 분들은 추첨을 통해, 푸짐한 상품 및 챔프 점수를 드립니다.



# 국내 3대 최신작 대공개②
# 토토 어드벤처

**열림기획의 창립 기념작 토토 어드벤처 ! !**

국내의 실력있는 개발진으로 뭉쳐져 있는 열림의 야심작이다. 마리오에 버금가는 부드러운 움직임과 깔끔한 그래픽 처리는 다른 어떤 게임에도 뒤지지 않는 완벽성을 추구한 작품 ! ! 토토의 회전 공격이나 자유로운 조작성은 토토의 또하나 매력이라고나 할까 ! 챔프에서는 개발 마무리에 있는 토토를 전격 공개 한다.

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 패 | 발매일 | 93.1.중순 | 장르 | 액션 | 화면외국어 난이도 | 한국어 |
| 밀 | 제작사 | 열림기획 | 용량 | 2M | 대상 연령 | 국교생 |
| 리 | 발매가 | 미정 | 기타 | 알라딘보이 동시 발매 | 게 임 난이도 | ABC ⒹEF |

## 어떤 게임에도 뒤지지 않는 완벽성 추구

### * 스토리 *

평화로운 마을에서 달콤한 잠을 자던 '토토'는 꿈에서 아리따운 요정을 만난다.

그 요정은 '토토'에게 충격적인 이야기를 들려준다.

안녕하세요. 저는 핑키라고 해요. 요정국의 날개당 대변인이죠.

지금부터 제가하는 말을 잘 들으세요. 아주 중요한 얘기예요.

지금 겉으로 평화롭게 보이는 이 땅은 그러나 큰 위기를 맞고 있어요. 현재 이 세계에는 선만이 존재하지만 5,000년 전에는 이 땅에 선과 악의 세력이 서로 대립하며 존재 했었어요. 악의 세력은 선을 괴롭히며 이 땅을 자기네 땅으로 만드려 했지요.

그 때 당신의 조상인 '댄곤'께서 나타나 빛의 세계에서 활개를 치던 악마들을 어둠의 세계로 추방을 시켰죠.

지금 이 곳은 빛의 세계이지만 반대편에는 어둠의 세계가 존재하고 있지요.

어둠의 세계는 겉으로는 빛의 세계와 똑같으나 선이 존재하지 않는 세계예요.

그러나 그동안 어둠의 세계에서 힘을 키워온 악의 후손들이 다시 빛의 세계를 정복하려는 음모를 세웠지요.

그들의 힘은 5,000년전보다 더욱 막강해져서 만약 그들이 힘을 모아 침입해 온다면 막을 길이 없어요.

그래서 우리 날개당에서 임시회의를 열고 대책을 논의했죠. 빛의 세계가 악의 방법은 단 하나, 그들이 뭉치기 전에 어둠의 세계로 가서 곳곳에 흩어져 있는 악의 세력을 무찌르는 길뿐이예요.

그리고 그 일을 할 사람은 바

### * 게임의 구성

1) 어둠의 세계에서 악의 세력을 모두 무찌르고 빛의 세계로 돌아오는 것이 게임의 목적이다.

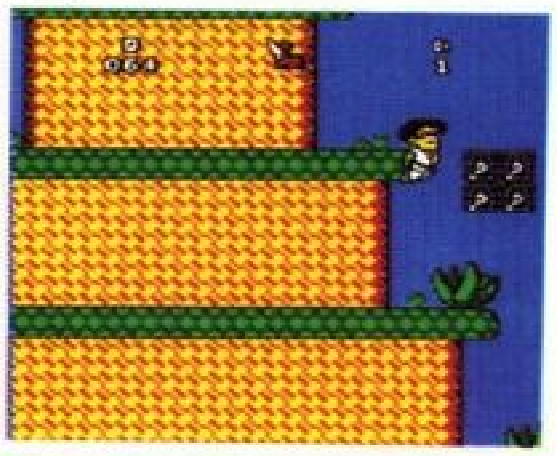
2) 산, 도시, 초원, 사막, 강가, 황무지, 동굴 등을 배경으로 한다.

3) 월드의 마지막 스테이지에는 보스가 등장하며 특히 마지막 월드에서는 대보스인 태무마왕이 등장한다.

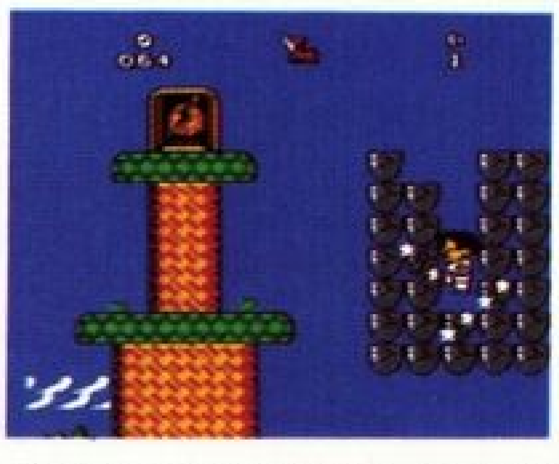
4) 패밀리용에서는 토토와 여자친구 수지중 1인을 골라 플레이를 할 수 있으며 2인 교대 플레이도 가능하다.

### * 스테이지 모드

①스테이지의 맵 구성은 각기 다르다. (가로 or 세로 스크롤)
②일정 갯수의 키를 모두 얻으면 그 스테이지가 클리어된다.
③플레이어가 파워를 1개 얻으면 이단 점프를 할 수 있고 2개를 얻으면 낙하속도를 조절할 수 있다. 하지만 충격을 받으면 모든 파워가 소모된다.
④스테이지의 시작에 일정 시간이 주어지는데 그 시간안에 클리어를 해야 한다.



⑤물속에서는 속도가 느려진다.



⑥경사는 좌우 각각 30도, 45도가 있다.




◄ 토토의 특수 동작 폰트들
(챔프 독자만을 위한 특별 공개)

⑦B버튼은 스핀 점프이다. 점프 높이는 노멀 점프보다는 낮고 점프중 방향을 바꿀 수 없다. 아이템 박스나 특정 블럭은 스핀 점프로 깨뜨린다.
⑧한 스테이지에서 보석을 50개 이상 얻으면 1UP이다.




⑨스테이지를 클리어하면 보석 보너스와 시간 보너스를 준다.

로 당신 뿐이예요.
'토토!' 제발 이 땅을 지켜 주세요.
'토토'는 핑키의 말을 들으며 자신도 모르게 두손을 불끈 쥐었다.
'핑키!' 걱정 말아요. 꼭 해내고야 말거예요.
자! 이제 어둠의 세계에서 악의 세력을 무찌르는 토토의 모험이 시작된다.

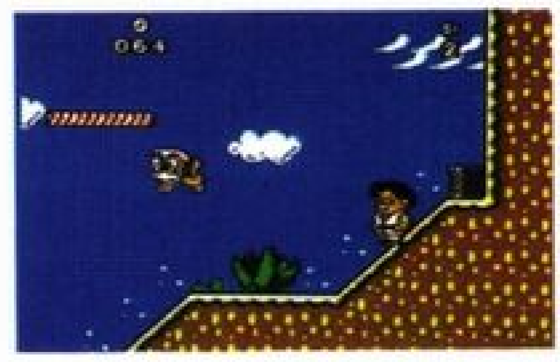
## * ITEM BOX

점수 : 점수가 100점 이상 올라간다.
보석 : 보석이 1개 증가한다.
1UP : 플레이어가 1명 증가한다.
파워 하트 : 플레이어의 파워를 1개 늘려준다.
시계 : 시간을 30초 늘려준다.


〈보석〉►

## * 그외의 아이템

백색 보석 : 보석이 1개 증가한다.
황색 보석 : 보석이 3개 증가한가.
열쇠 : 스테이지를 클리어할 수 있는 키이다. 일정 갯수를 얻으면 스테이지가 클리어된다.
스프링 : 플레이어의 점프를 도와준다.


〈스프링〉►

## 알라딘 보이용

토토 어드벤처 알라딘보이용은 전부 6개의 월드로 구성 되어있고, 각각의 월드는 3개의 스테이지와 1개의 보스 스테이지로 구성 되어있다.

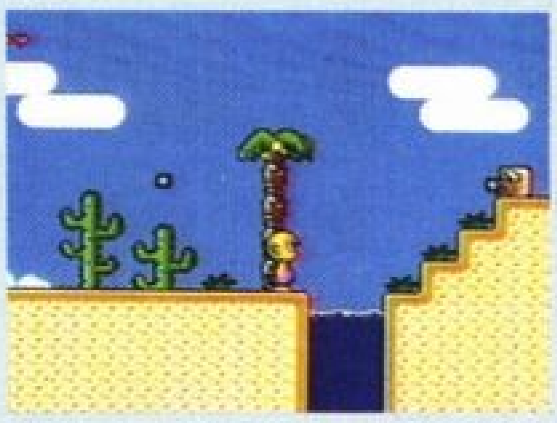
월드1 : 스테이지 배경은 초원으로 많은 경사와 언덕들이 있다.



월드2 : 바위산과 폭포 지대로 바위 뒤에는 숨겨진 길들이 있고, 폭포지대는 줄이 연결된 승강기를 이용해서 건너간다. ►



월드3 : 스테이지 배경은 사막으로 유사한 오아시스가 있다. 유사에 토토가 빠지면 모래속으로 빨려 들어간다.



월드4 : 배경이 겨울나라이고, 얼음이 있다. 얼음위 에서는 미끌어진다.



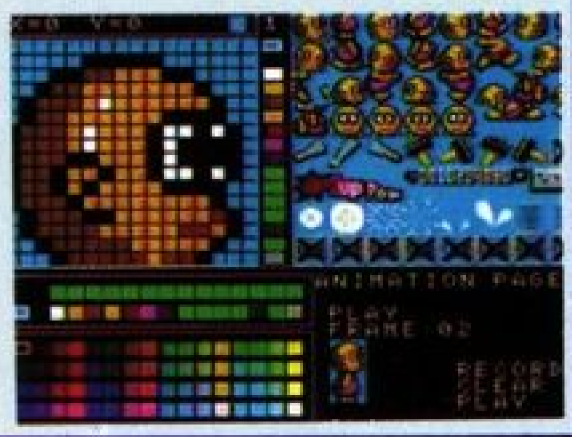
월드5 : 용암동굴을 통해서 성으로 들어가는 길로, 용암에 토토가 빠지면 죽는다.



월드6 : 마지막 월드로 태무마왕의 성이다. 스테이지 1, 2는 성의 내부이고, 스테이지 3은 성벽위에서 진행된다.



알라딘 보이용 토토의 탄생 모습이다.



## 개발자의 한마디


개발자 구은중씨

챔 : 마무리 작업이 한창인 것 같으신데…
구 : 예, 90% 정도라 할까요.
마무리 수정 작업에서 주인공 토토의 동작에 손을 더 보고 있읍니다.
이번 작품에서는 주인공 토토의 활약이 눈부신데, 빠른 스피드감과 부드러운 조작성이 마음에 드실겁니다.
챔 : 토토의 탄생에 관해서 잠깐 말씀해 주신다면…
구 : 제가 전에 새한에서 발표했던 「요술 동자 구구」의 속편이라 할까요.
이번 「토토」에서는 기존의 게임에서는 보기 힘든 스피드감과 캐릭터의 다양한 동작에 특히 신경을 많이 썼읍니다.
챔 : 제작에 관해서도 한 말씀 해 주시지요.
구 : 패밀리는 3달 정도, 알라딘보이는 6개월정도 걸렸읍니다.
각 기종마다 프로그래머, 그래픽 디자이너 각 1명이 참가했으며 싸운드는 별도로 제작되었읍니다.
챔 : 다으로 기획하고 있는 게임이라면…
구 : 시간을 충분히 가지고 롤플레잉 게임을 만들어 볼까 합니다.
여러 가지 면에서 해결해야 할 문제가 없지는 않지만, 충분하다고 봅니다. 문제는 좋은 시나리오를 구상하는 것이겠지요.
'토토'가 끝나는 대로 자료조사를 할까 합니다.




## 국내 3대 최신작 대공개③

# 개구장이 까치

### 하이콤 개발 팀의 첫 작품!

첫 작품이라고는 믿기 어려운 정도의 깔끔한 게임 구성이 일품이다. 더우기 인기 만화가 이현세씨를 전격 기용, 까치의 귀여운 모습을 게임 화면 가득히 담아 놓은 것은 많은 유저들에게 호기심을 충분이 줄것 같다. 알라딘 보이(겜보이) 유저들에게는 겨울방학 또하나의 선물이아닐까 싶다.

| 알라딘보이 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 발매일 | 92.12 | 장르 | 어드벤처 액션 | 화면외국어 난이도 | 한국어 |
| | 제작사 | 하이콤 | 용량 | 4M | 대상 연령 | 국교생 |
| | 발매가 | 미정 | 기타 | | 게임 난이도 | ABC ⓓEF |

## -엄지 구출편-

### 〈스토리 화면〉

세계는 평화로웠고 조용했다. 마치, 아무일도 없을 것처럼-

그러던 어느날, 악의 추종자 카멜이 세계를 악의 소굴로 만들려고 괴물들을 선동, 세계 여러 마을을 습격한다.

세계를 지배하기에는 자신의 힘이 너무 부족한 것을 깨달은 카멜은 힘을 키우기위해 순백의 영혼을 가진 소녀를 찾던중 까치의친구엄지를 납치해간다.

보름달은 9일후에 뜨고…그 날밤, 악의 신(악마)에게 제물로 바쳐질 엄지의 운명은 어떻게 될것인가!

엄지가 걸린 마법은 어떤 (?) 메달만이 풀 수 있다고 하는데…

단, 9일간의 모험에서 까치는 엄지를 구출할 수 있을지…

### 크리어 룸

각 라운드 크리어 때마다 등장하는 보너스 화면. 꿈에 나타나는 장면이 유니크하다. 낄낄낄…

### 〈각종 아이템〉










개발자 박영권씨

### 개발자의 한마디

**챔** : 첫 작품으로서 어려웠던 점이라면…

**박** : 저 또한 게임을 처음 제작해 보는 터라 많은 시행 착오를 겪었습니다.

개발에 관한 모든 것을 자체 제작해 가며, 배우는 자세로 개발에 임했읍니다.

**챔** : 개발 과정에 대해 간단히 설명해 주신다면…

**박** : 「까치」가 나오기 까지는 준비 기간과 더불어 1년 정도 걸렸다고 볼수 있겠습니다.

팀일원으로는 저와 더불어 보조 프로그래머 1명, 그래픽 2명, 사운드 1명 등. 총 5명이 관여 했읍니다.

# 총 9 라운드 소개

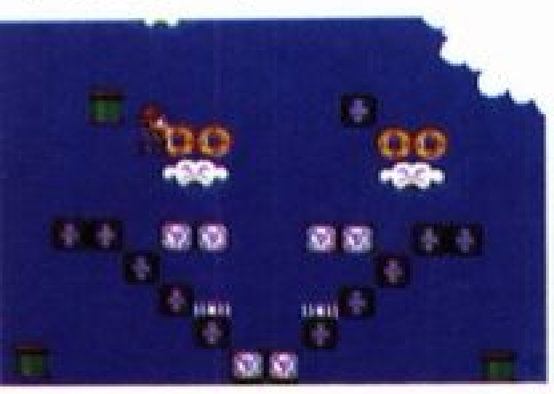
## 1라운드 : 초원

본래는 아름다운 초원이었으나 마법사 카멜이 지진을 일으켜 협곡이 많이 생겼다. 협곡에 빠지지 않도록 전진하다 보면 버섯 마을이 나타난다.



## 2라운드 : 하늘

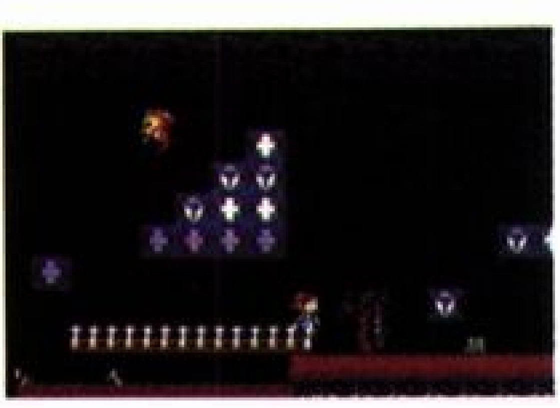
이곳은 산허리부터 하늘위까지 올라가야 한다. 올라 가다 보면 번개가 치는 먹 구름도 만나게 되고 이상한 괴물들이 대거 등장하는데…



## 3라운드 : 공동 묘지

해골들이 쌓여 있고 날아 다니는 독수리도 뼈만이…

해골로 만들어진 다리로 건너야 하는데, 썩은 물위에는 사람들의 시체가 으시시…





## 4라운드 : 동굴

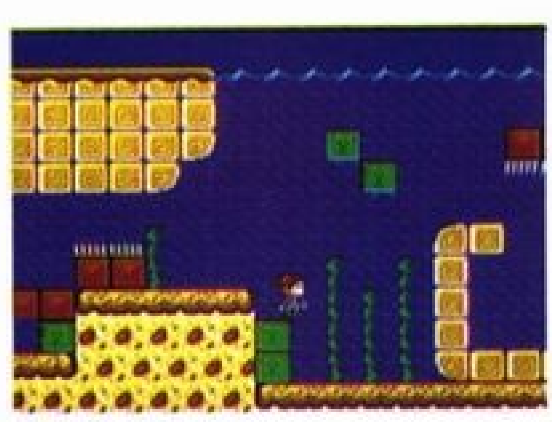
주인공 만한 식인 박쥐가 날아 다니고 해골들이 뛰어 다니는데…

이곳의 보스 또한 거대한 식인 박쥐라고 하는데 어디에 있을까?



## 5라운드 : 수중

물속이라 움직임이 둔하다. 식인 상어 죠스도 나타나고 식인 거북이까지 으악… 조심 조심. 이곳의 보스는 다른 어떤 보스보다도 큰 문어이다.



## 6라운드 : 메탈 도시

도시를 점령하고 있는 괴물들은 마법사 카멜의 오른팔 격인기계대왕과 그의부하들이다.



## 7라운드 : 태양의 신전 입구

용암이 흐르고 있고 수풀속에는 많은 적들이 우글거리는데… 신전 입구에는 하반신이 말인 켄타로스가 길목을 지키고 있다.



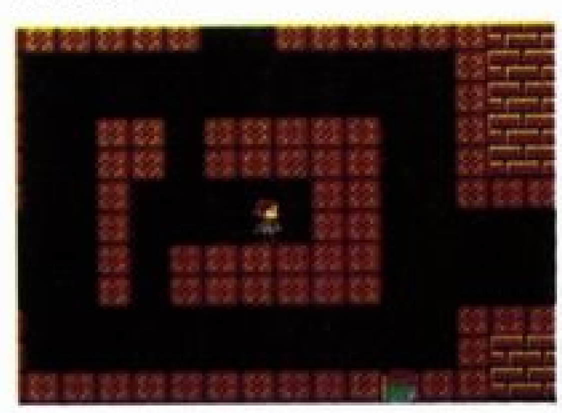
## 8라운드 : 태양의 신전

거대한 신전이 있는 신전 안은 미로이다. 어딘가에 몸 전체가 머리카락인 메두사가 기다리고 있는데…



## 9라운드 : 카멜성

최종 라운드. 이곳에서는 막강한 적들이 들실 거리는데… 과연 당신은 케멜을 찾아 낼수 있을런지…



**챔** : 이번 작품에 「까치」가 등장 했는데…

**박** : 첫 작품이고 해서 「주인공」 선정에 신경을 많이 썼습니다.

소재 선정을 하는 가운데 만화가 이현세씨의 「까치」가 좋다는 의견이 나왔으며 아울러 이현세씨의 게임에 대한 깊은 관심으로 선뜻 승락을 받았습니다.

이현세씨는 주인공 「까치」의 이미지 제공과 게임 전반에 걸쳐 많은 어드바이스를 해주셨읍니다.

**챔** : 개구장이 까치의 발매와 더불어 앞으로 기대가 되는데…

**박** : 부족하지만 앞으로 의욕을 가지고 개발에 박차를 가하려고 합니다.

패밀리와 수퍼 알라딘 보이용 소프트 개발에 따라 차후 계획으로 이현세씨의 공포의 외인 구단(대화식 시뮬레이션)과 아마게돈(S.F)이 있읍니다. 앞으로 하이콤의 게임 세계를 기대해 주십시요.

# 틴틴스튜디오



제 이름은 최수정이예요.
나이는 18세.
직업이요 ? 계원예고 연극영화과 2학년 재학중 !
키는 160cm, 몸무게는 70 근밖에 안나가요 !
저의 매력 포인트는 속눈썹.
좋아하는 음식은 매운 떡볶이, 오 ! 떡볶이여 ! !
현재 좋아하는 남자친구는 없는데… 「게임챔프」 독자 여러분이 소개해 줄래요 ? 저는 지적이면서 교양도 있고 남자다운 매력이 넘치는 이상형을 찾고 있어요 ! (아 ! 어디서 그런 타입의 남자를 본 것 같은데… 그렇지, 우리 편집부 모 기자 스타일하고 똑같네 ! )




사진 : 임은성(포토플러스)
의상협찬 : 마스터즈통상 (569—1811)
모델협찬 : MTM





# INTERVIEW

## 은빛 햇살 속에 피어오른 요정



**—스키장에 오니까 어때요?**
백설공주가 된 기분이예요! 아저씨, 빨리 촬영에 들어가요! 남들이 쳐다보면 더 기분이 좋을 것 같아요! 그런데… 너무 추운데!!

**—날씨가 너무 추운데, 우리 오락실에 가서 스트리트화이터나 한판 어때요?**
치고 받는 게임말이죠? 저도 해봤어요. '달심'으로 저의 실력을 보여드리죠! 그런데 전 슈팅 게임을 더 좋아하니 어쩌죠?

**—참, 지금은 겨울방학이죠! 좋은 계획있어요?**
내년에 대학에 가야되기 때문에 특기로 무용을 배우려고 해요. 무진장 바쁠 것 같아요. 그런데 오늘 스키장에 오니까 스키도 배우고 싶은데 어쩌죠… 다 포기하고 롤플레잉 게임이나 마스타해볼까!!

올 겨울 수정이에게 남자친구를 소개해 줄 분은 다음 주소로 편지바람.

**주소 : 서울시 중구 필동2가 84—14 4/1**

# CF모델, 탤런트, 연극영화과 모집



원장 : 전운

6년 전통과 최고 명성을 자랑하는 국내에서 가장 큰 규모 162평 스튜디오와 가장 많은 연기자를 배출한 최상급의 학원으로 지망생에게 확실한 신뢰속에 확실한 기회를 마련해 드릴것 입니다.



송정림



김혜리



김선우



송나영



강민경

심사일 1/17

연기학원의 선두주자

## 한국방송문화학원

**전화 : 780-0411~3**

영등포구 여의도동 24 두레빌딩 2층(MBC앞)

---

★스타탄생★ 

# CF모델·탤런트의집

(주)MTM 커뮤니케이션은 서울시 허가를 필한 법인체 매니지먼트 프로덕션으로 국내유일의 TV방송 CF모델·연기자를 관리하는 연기자 대행사로 신인 연기자를 키우고 만드는 스타탄생의 집입니다.

**mtm communications(주)**

탤런트·CF모델 희망자는 상담환영

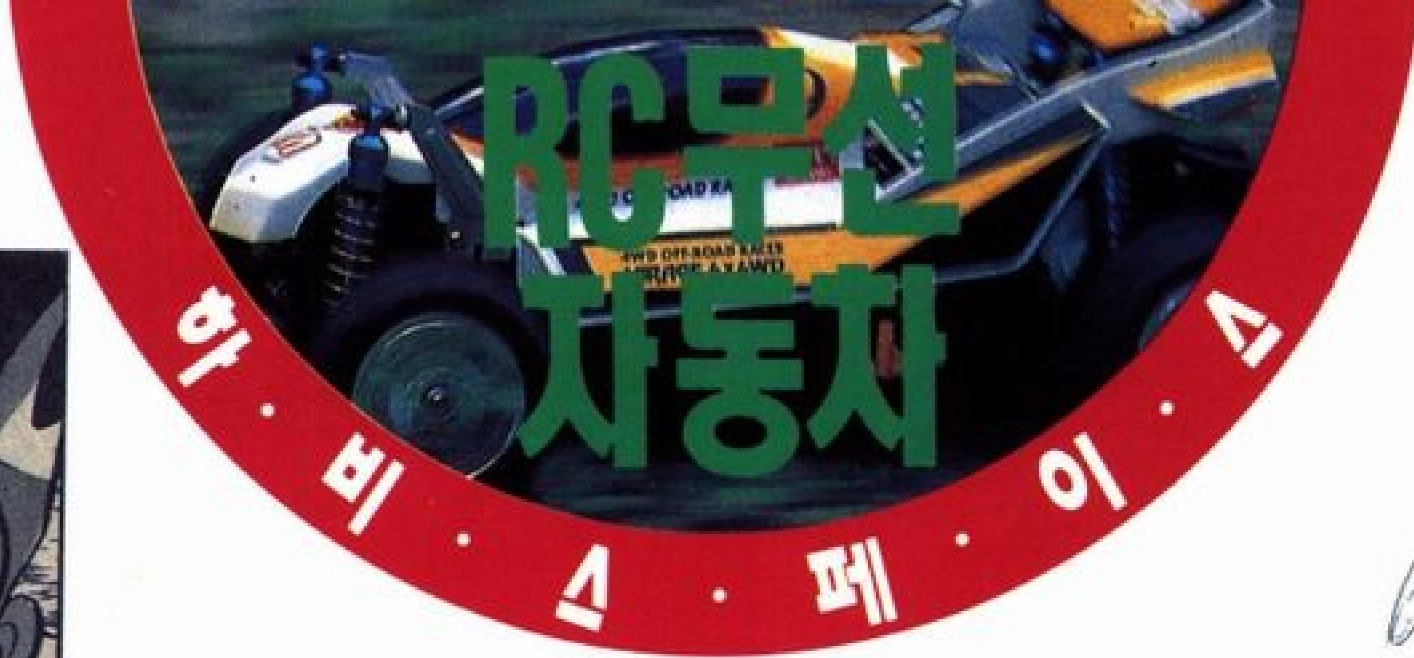


대표 : 김민성

서울시 영등포구 여의도동 24-2 선명회빌딩7층

☎783-0417~9·782-6495~8











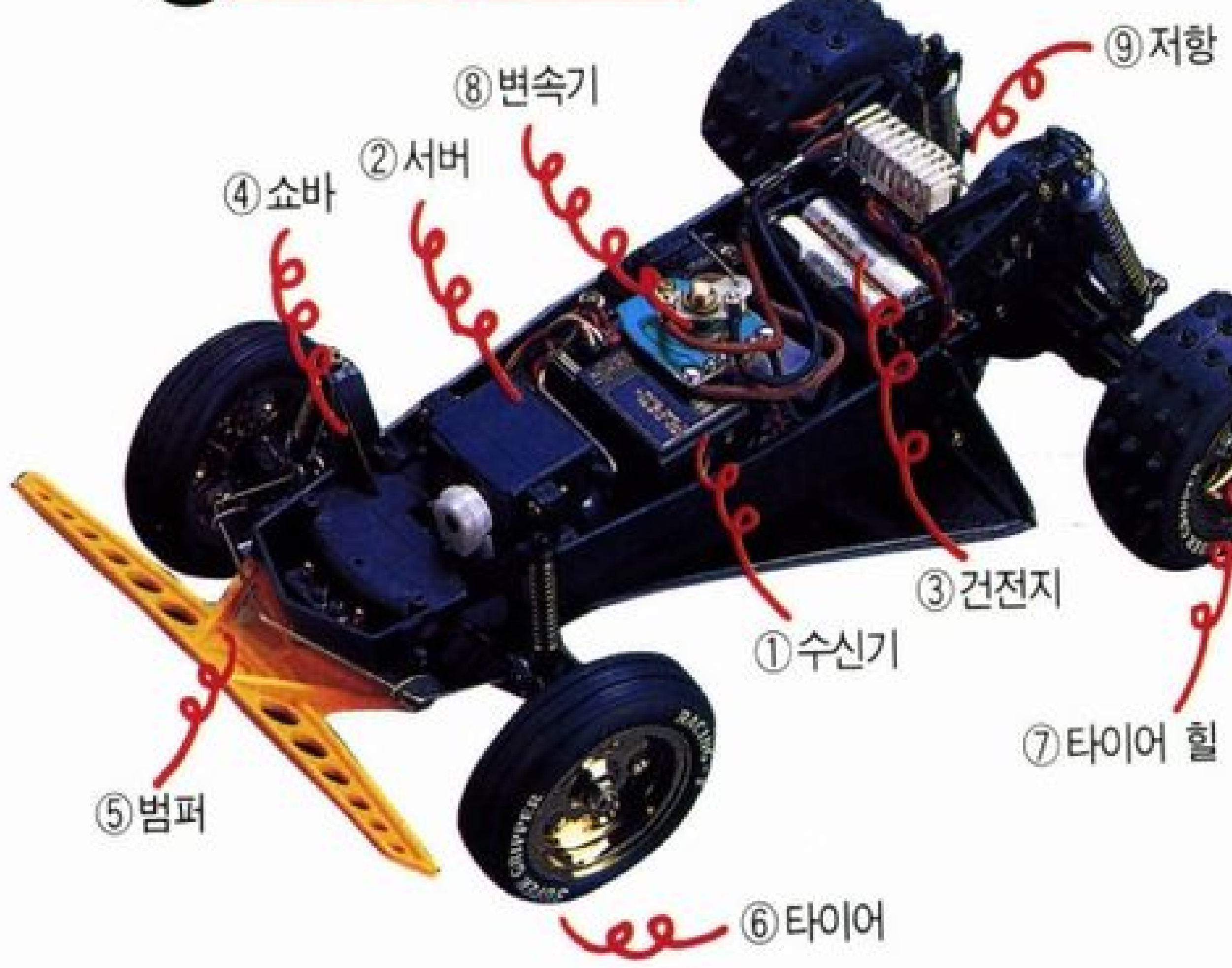
최고 속력 60Km. 자신이 좋아하는 자동차를 직접 만들어 달려보자. 자칫 잘못하면 충돌해서 대형 사고를 일으킬 수 있다. "굴리자 !"란 말을 아세요 ? 이것은 RC세계에서 쓰이는 독특한 말이다. "자신이 만든 RC카를 직접 조종하자 ! 란 뜻이다."

## 1. RC카는 크게 4가지로 나눈다.

①RC카 : 최고 속도 60Km, 직접 조종가능
②조종기 : 건 타입(핸들방식), 스틱 타입(일반형)
(챌린저, 후다바, 사나, 아콤, J.R)
③리카드 건전지 : 충전시간 30분
④충전기 : 건전지를 급속 충전할 수 있다.



## 2. RC카의 구조




## 3. 대회 개최

RC카를 갖고 있는 분이면 누구나 참가할 수 있다. 매주 일요일(비오는 날은 빼고) 어린이 회관 운동장에서 9시에 경기가 벌어진다. 이 경기에 참가하실 분은 각 지역 해당 과학사에서 신청하면 된다. 관심있으신 분은 RC카 없이도 참관할 수 있다.




## 4. 문의 연락처

주 소 : 서울시 관악구 신림 본동 10-629
전화번호 : 886-2171 이 름 : 한진배
오른쪽부터 송창근, 박정기, 최정심, 이윤희



## 5. 알려드립니다 !

자신의 재미있고 유익한 취미를 다른사람에게 소개시켜 주시고 싶으신 분은 아래 전화로 연락해 주세요.
☎702-3211 하비 스페이스 담당자앞.



# 챔프 플러 클럽

신상품 · 생활정보
음반 · 책
영화 · CD
비디오 · 가볼만한 곳

## 신상품

### 콤팩트 문구셋트



■삼진 ■SR—1300
■23,000원 ■572—6622

콤팩트속에 필요한 문구 셋트가 예쁘게 들어 있다. 내용물은 볼펜, 가위, 컷터, 봉투칼 등이다. 그외에도 여러 모양이 있지만 이 모델이 가장 예쁘게 생긴것 같다. 항상 쓰고 제자리에 넣어 놓으면 오랫동안 사용할 수 있다.

### 바이오 리듬 시계



인간에게는 신기하게도 바이오 리듬이라는 것이 있다. 이것은 신체적 리듬을 주기적으로 계산해 놓은 것인데 이것에 따라 운이 좋기도하고 시험을 잘 보기도 하는 것을 좌우한다. 게임할 때도 마찬가지일 것이다. 이것으로 자신의 바이오 리듬을 체크할 수 있다. 기능은 100년간의 자동달력, 현재 바이오 리듬, 바이오 리듬 상태중, 위험일 표시, 알람 시보, 조명기능이 있다.

친구들에게 자랑하면 빼앗길지도 모른다.

■삼성 카파 ■33,000원 ■771—5012

### 매직 카렌다 클럭 I



■정진
■21,500원
■739—1521

시계를 계속 소개하게 되는군. 이것은 투명한 유리 카렌더이다. 전원이 들어 있는 동안 신기하게도 유리속에 달력과 시간이 나온다. 200년간의 시간과 달력을 볼 수 있으니, 자손 대대 가보로 물릴 수 있을 것이다. 특징은 조작이 간편하고 가볍다는 것이다. 장소를 이동할 때 편리할 것이다. 단 떨어뜨리면 깨질 수도 있다.

## 생활정보



### 오리지날 하비 벤 카드

이것은 평범한 카드이다. 하지만 정보가 중요시 여기어지는 사회에서는 무척 특별한 카드이다. 한달동안 자신의 전화 사서함이 생긴다. 이것을 활용하는 방법은 여러가지가 있다. 무선호출기 혹은 휴대폰에 비해 가격과 기능이 월등하다. 선진국에서는 무척 많은 전화 사서함제도가 있는 것으로 알려진다. 여자친구와 살짝 만날때 유용하게 쓰일지도.

### 최신 조명등

디스플레이용으로 많이 쓰이던 이 조명등은 이제는 일반인들에게도 저가로 보급되어 쉽게 구입할 수 있다. 세운상가 혹은 용산의 조명등 상가에 가면 쉽게 구매할 수 있다. 가격은 만원대이다.

특징으로는 태양빛과 똑같은 환경에서 작업을 할 수 있도록 조명은 한곳에 집중시키거나 분산시켜준다. 밤에도 대낮같은 분위기를 연출해 보시길…



## 음반

### 김선경

최근 TV탤런트, 뮤지컬 배우 등 다양한 경력을 지닌 가수 김선경의 솔로앨범이 발매되어 좋은 반응 속에 세인의 관심을 불러 일으키고 있다. 탄탄한 기본기와 참신한 음악성을 갖춘 김선경은 대학시절 성악을 전공했으며, 88년 KBS 미니시리즈 「비극은 없다」에서 주역을 맡은데, 이어서 뮤지컬 배우로서도 상당한 경력을 쌓아왔다. 작년에 언더 그라운드 가수들의 옴니버스 앨범 「우디 노래전시회(4집)」에 「놓치지마」(최성원 작사, 작곡)라는 곡으로 참여한 것을 계기로 이번에 솔로앨범을 발표하면서 본격 가수로의 길을 선언하고 나섰다. 이번 앨범의 크리스찬 대중가요(CCM)복음성가와 달리 팝적인 요소가 강한 음악으로 현재 미국 빌보드지에는 별도의 차트가 마련되어 있을 정도로 그 선호도가 매우 높다. 국내에서는 명명되지 않는 아티스트중에 유일하게 여자로써 CCM을 시도하고 있다.

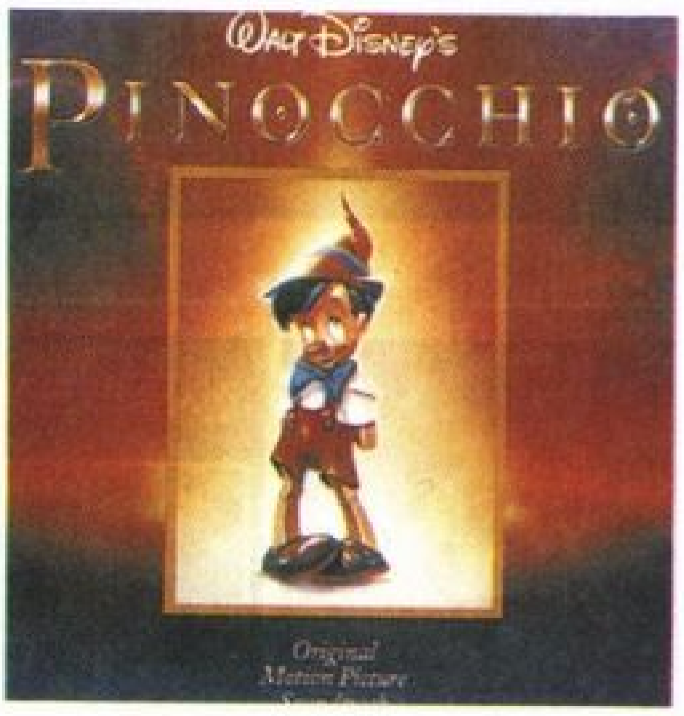
■워너뮤직 발매중 ■4,500원 ■535—8873



## 미스터 빅 (라이브)

뛰어난 연주력과 가창력 그리고 고도의 테크닉과 음악성이 겸비된 사운드를 구사하는 그룹 미스터 빅. 80년대 중반부터 메탈계에 신선하면서도 강한 바람을 일으켜 90년대 록-메탈계의 방향을 가장 강력히 제시한 미래지향적인 그룹이며, 세계 모든 록-메탈 그룹들의 본보기인 거대한 그룹으로 알려져 있다.

■워너뮤직 발매중
■5,500원
■274-0509(교401)

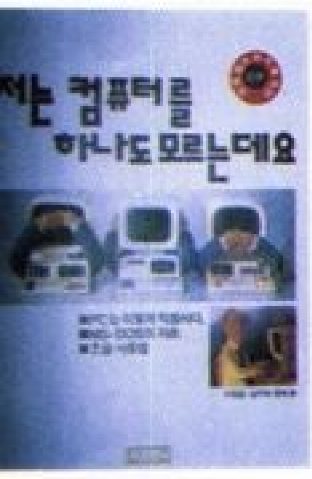



## 피노키오

월트디즈니사가 1939년에 만든 장편만화 영화 『피노키오』 그 오리지널 사운드 트랙이 53년만에 발견되어 처음으로 어린이들 앞에 선보인다. 많은 외국 가수들이 불러 잘알려진 노래 "웬 유 위시 어폰 어 스타 : WHEN YOU WISH UPON A STAR"를 원래 가수인 크리프 에드워즈가 부른다. '92년 최첨단 디지틀 기술로 재녹음되어 훨씬 깨끗해진 음질의 『피노키오』 오리지널 사운드 트랙…

■서울은반 발매중
■4,800원 ■786-4521

# 책




## "저는 컴퓨터를 하나도 모르는데요."

■키출판사
■735-4021
■6,000원

"집에 컴퓨터가 안켜져요. 부팅이 뭐예요? 저는 컴퓨터를 하나도 모르는데요." 날로 컴퓨터에 대한 수요가 급격히 늘어나고 전산화의 물결속에서 이에 대한 중요성은 증대되어 가는 추세이다. 특히 국민학생도 알기쉽게 그림등을 통한 상세한 설명,비유로 컴퓨터에 대한 기본부터 다루고 있다. 우선 DOS는 MS-DOS를 중심으로 다루고, 그 다음으로 워드프로세서를 다룸으로써 컴퓨터에 대한 두려움이 없도록 하였다.(정말!!)

또한 반복학습의 효과를 위해 충분한 예제를 실고있고, 그 예제마다 풀이법을 달아놓아 친근감을 느끼게 해준다,(와! 신난다)




## 하늘아이들

■말과 글
■9,000원
■325-5417

여러분은 노래와 편지를 아직 잊지는 않았겠죠?

노래와 이야기 그리고 편지글과 악보, 국민학교 아이들의 글 등을 사진, 그림과 함께 엮은 책이다. 대중문화, 외래문화의 홍수속에서 어린이들의 정서가 메마르고 있음을 지적하며, 아이들이 풍부한 정서속에서 맑고 건강하게 자랄 수 있도록 고운 노래들을 소개하였다. 전체 네마당으로 각 주제별로하늘아이들에게 보내는 편지란 제목하에 어린이들이 생각해 보아야 할 것들을 제시하였다. 또한 내용별로 바탕에 은은하게 깐 색상의 조화 등 책 구석구석에서 세심한 배려를 느낄수 있다.

정서함양은 자기성장의 윤활유가 되지않을까?




## 선생님과 함께 읽는 김소월

■실천문화사
■3,500원
■356-0763

사춘기 성장시절이면 누구나 문학소년, 소녀가 되곤한다. 그중에서 시에 사로잡혀보지 않은 사춘기 시절은 없을 것이다. 그래서 우리는 김소월님을 떠올리고 그분의 시 '진달래 꽃'은 우리를 울리게 한다.

청소년 문고 '담쟁이 교실5편'으로 근대시단의 거목 김소월님의 주옥같은 시 115편을 엄선하여 펴내게 되었다. 구전가요처럼 입에서 입으로 불리워지고 있던 「산유화」 「개여울」「진달래꽃」 등을 『접시꽃 당신』으로 널리 알려진 도종환시인이 해설 겸 감상을 곁들여 초보자들도 이해할수 있게 꾸몄다. 우리시대의 탁월한 서정시인인 도종환이 지난 시대의 탁월한 서정시인인 김



## 어 퓨 굳 맨 (A FEW GOOD MAN)

■콜럼비아 ■1월개봉
■545-0101
■중고생 관람가

'폭풍속으로', '탑건', '폭풍의 질주', '칵테일'로 너무나 잘 알려진 배우 톰크루즈, '베트맨'의 악역배우 잭 니콜슨, '사랑과 영혼'의 데미무어 등의 이름이 널리 알려진 배우가 출연한다. 이 작품은 원래 브로드웨이 무대에서 비평가들의 찬사를 받으며 성공을 거둔 것으로 어떤 해군 법무관이 끈질기게 진실을 추적하는 과정을 그린 것이다. 2년이상 공연되면서 이작품은 매일 저녁 관중들의 기립 박수를 받는 영광을 누렸다.

# 영화



## 포트리스

전세계 최초공개! '로보캅' '터미네이터'를 능가하는 초강력 SFX 대작이다. 슈퍼캐스트! 슈퍼스텝! '시실리안' '하이랜더 Ⅰ, Ⅱ', '나이트 무브' 등의 주연 크리스토퍼 램버트 주연과 '애들이 xx로 줄었어요'의 스튜어트 골든 감독 그리고 프레데터의 존 데이비스 기획 지하 30층, 세계 최악의 교도소 '수퍼맥스', 인체 내부까지 통치하는 초강력 컴퓨터 『ZZD-10』과의 가공할 하이테크 전쟁등이 볼만하다.

■콜럼비아 ■12월말 개봉 ■545-0101 ■중고생 관람가



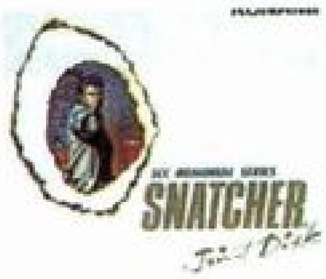
## 후라이드 그린 토마토

■범진영화
■267－3129
■중고생 관람가
■1월 개봉

매스컴도, 놀라버린 감동의 여성영화! 여자친구와 함께 봅시다.

1990년과 1991년 아카데미 여우주연상을 수상한 연기파 배우 제시카 텐디와 케시 베이츠가 하나의 작품에서 공연한다는 사실만으로도 이 영화는 제작전부터 화제에·올랐다. 현재 이작품은 제작년 크리스마스 시즌에 개봉되어 7개월째 미국 흥행 박스 오피스에 머무르며 8천만 달러가 넘는 수익을 올리고 있는 작품이기도 하다.

# CD

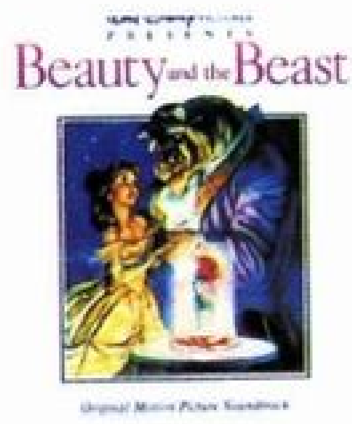



## SCC메모리 시리즈 스내처 '조인트 디스크'

■킹레코드 ■11/21발매 ■4,800엔

최근 다시 PC엔진용으로 발매된 스내처는 모든 사람이 다 알 것이다.

이것은 스내처란 타이틀로 만들어진 게임의 음악이 들어 있다. 모두 3장으로 이루어져 있는데 그중에는 옛날 MSX시절의 원곡이 그대로 들어 있기도 하다. 최근 다시 만들어진 작품치고는 상당히 좋은 평가를 받고 있다. 친구에게 빌려줄때는 소중히 사용하기를 부탁해야 할 것이다.




## 미녀와 야수

■서울음반 ■발매중
■10,000원
■274－0509(교401)

작년 극장 개봉으로 화제가 되었던 미녀와 야수의 오리지날 사운드 트랙으로서 영어에 도움을 주기 위해 만들어 졌다. 브로드웨이 뮤지칼을 연상하게 하는 이 작품은 만화와 컴퓨터 그래픽이 잘도 어울어진 작품으로써 만화영화로서는 최초로 아카데미 시상식에서 주제가상과 작곡상을 받기도한 월트디즈니사의 역작이다. 감미로운 음악과 부드러운 회화를 같이 감상하기를

# 비디오

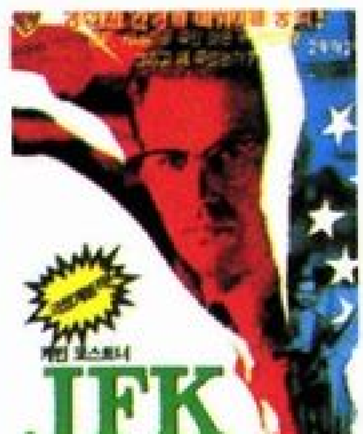



## 내사랑 컬리수

존 휴즈 감독과 코미디 제임스 벨루쉬, 켈리린치, 알리산 포더 주연으로 출연한 이 영화는 길거리가 집이고 언제나 낯선이를 친구로 사귀어야 하는 꼬마 컬리수를 중심으로 내용이 전개된다.

매순간마다 머리를 재빨리 써야만 하는 신세지만, 그래도 빌 덕분에 컬리수는 언제나 아름다운 꿈을 잃지 않고 즐거운 생활을 한다. 배고픔을 면하기 위해 빌은 부자집 여자를 속여 한끼 식사를 대접 받지만 그것이 인연이 되어 그들과 같이 살 수 있게 된다. 하지만 동거하고 있는 남자로 부터 비난과 따돌림을 받아 위기에 처하게 되는데 슬기롭게 위기를 모면한다.

■SKC ■발매중 ■25,000원 ■274－3783




## JFK

올리버 스톤 감독, 케빈 코스트너 주연으로한 이 영화는 미국 대통령인 J.F 케네디가 카퍼레이드 도중, 암살되고 2시간만에 체포한 오스왈드는 호송중 폭력배에 의해 암살되고, 짐 게리슨은 웨렌 위원회의 발표를 불신하고, FBI나 CIA가 개입되었을 것이라고 생각하고 진상을 밝히기 위해 미남변호사가 두 발벗고 양말까지 벗고 나선다는 내용으로 줄거리 전개와 화면 전개가 긴박하게 진행된다.

■SKC ■발매중 ■25,000원 ■274－3783

# 가볼만한곳



## 국립 서울과학관

과학한국을 꿈꾼다!

20세기 과학한국을 이끌어 나갈 우리 게임챔프 애독자 여러분은 과학에 지대한 관심이 있으리라 믿는다. 과학자를 꿈꾸는 과학도라면 한번쯤은 가봐야 할곳!

특히 「컴퓨터강좌」에는 부모님과 함께 참여하는 학생들에게 우선권이 부여되었다. 국립과학관은 본관,산업기술관, 야외 로 크게 구분되며, 개관시간은 ①하절기(3월～10월) : 10:00–17:30
②동절기(11월～2월) : 10:00–16:00 이며 모든 공휴일 다음날은 휴관이된다.



## 포천 휴양지 (베어스타운 리조트)

게임기를 놓고 스트레스 쌓인 아빠를 졸라 오래간만에 기분전환을 한다. 서울에서 40분이면 닿을 수 있는 스키장, 겨울이면 누구나의 머리속에 스쳐지나 가는 곳이다. 일상의 먼지를 털어버리고 맑은 공기를 가슴 가득히, 넘치는 활력을 온몸 가득히 채울 수 있을 것이다.

서울에서 가장 가까이 있는 종합레저타운이며, 인접해 있는 관광명소는 4계절 즐기기에 손색이 없다.

⊙교통편－중부고속도로 진입후 광릉행
상봉터미널에서 포천행 직행버스(내촌하차)
☎문의전화－(0347)32-2534 예약가능

# 서울테크

## "나보다 통 큰 게임매장 사장 있으면 나와 보시라고 그래!"

—취재 김두원 기자




### 출동

새롭게 맞은 새해 새아침. 1993년. 닭해. 올해는 더욱 열심히 해서… 게임 매니아들에게 사랑받아야지… 그리고 얌전해져야지! …???!

띠띠띠. 전파수신중. 『나진상가 19동』 띠띠띠 『서울테크에 통 큰 사장님 있음』 띠띠띠 『일단 한 번 와보시라니깐요!』 띠띠띠 전파수신 끝.

고민할 필요도 없음. 출동! 순간이동 뿅…아싸! 정초부터 된다. 돼.

### 매장을 볼 수 있는 통유리

나도 이젠 유명인이군. 감사합니다. 으잉! 내뒤의 손님에게? 그래도 기분은 좋다. 젊은 사장님(신재중, 만31세). 통이 크시다는데. 정말 큽니까? 매장을 한 번 둘러보라고… 통유리로 돼있지 않느냐고. 그런 뜻이라고. 끼야호. 챔돌이를 놀렸어! 게임챔프 신난다 으히히! 잔뜩 쌓인 게임기를 10분만 들고 있어줄래요. 아~ 그러나 따뜻한 마음을 가진 최선영(만22세) 사장님. 이젠 됐어요.

### 푸짐한 게임관련물품

나진상가 19동 3층 좌37호. 복도 모서리에 위치. 명당자리임을 은근히 자랑하는데, 실제로 챔돌이가 알아본 결과 서울테크를 모르는 사람이 없을 정도. 또한 용산전자상가에서 처음 게임매장을 열었던 몇 안돼는 선두매장. 17평의 넓은 매장을 훤히 들여다볼 수 있는 통유리 뿐만아니라 사장님의 통(?)은 또다른 곳에서도 나타나는데, 매장에 진열된 빽빽한 게임관련물품과 게임에 관련된 모든 것을 모아 놓은듯한 매장의 게임 박물관화이다.

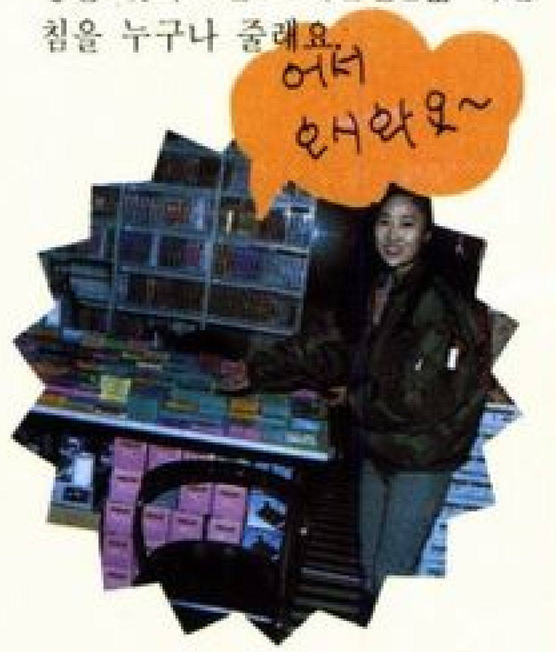
### 다정다감한 친구

전통을 자랑하는 서울테크에서는 게임 매니아들과의 만남을 아주 소중히 생각하는데, 사장님과 이경일 대리(만25세)의 장난기 어린 얼굴 표정에서도 알 수 있듯이 찾아오는 게임 매니아들을 친한 친구처럼 다정하게 대해준다. 챔돌이 스타일이라고 할 수 있지. 사장님. 회…(회원제를 말할려고 그랬음). 허허허! 서울테크의 회원제 운영은 가장 통이 크다고 할 수 있습니다.

### 통 큰 게임 매니아 다모여라!

한 번이라도 물품을 구입하면 자동적으로 회원가입이 이루어지고, 5번 거래시(구입 또는 교환)한 번의 교환을 무료로 할 수 있다. 그리, 고 30번 거래시 30,000원 상당의 원하는 게임관련물품을 공짜로 받는다. 잠깐! 통 큰 사장님. 흔한 얘기같은데요. 통통통. 30번 거래시 50,000원 상당의 원하는 게임관련 물품을 가져가세요. 그리고 모든 회원에게는 40% 할인해드려요. 내가 좀 심했나? 켁켁. 그러나 남아일언 중천금. 통 큰 사장님 화이팅!!!

그리고요. 1월 10일부터 31일까지 저처럼 통 큰 게임 매니아들이 매장을 찾아오면 드래곤볼Z Ⅲ 책받침을 누구나 줄래요.







사장님과의 결투(?)

## 이달의 베스트 캐릭터




* TV방송과 함께 갑자기 인기를 얻은 나디아. 이거 잘못하면 다음달에 마크로스도 등장하겠군… 하지만 아주 귀엽게 생겼다.




# 보너스환상특급

**이달의(제3회)보너스 환상퀴즈**

**문제 : 화이널 환타지 V에서 주인공들이 타고 다니는 새의 이름은 무엇일까요?**

＊이 문제의 정답을 애독자카드에 적어 1/31일까지 보내주세요.
정답자 중 10명을 추첨해 챔프점수를 드리며 그 중 1명에게는 슈퍼컴보이롬팩을 드리겠습니다.(정답자 발표는 1993년 3월 5일 발행되는 게임챔프 4월호를 보세요)

**＊제2회 보너스 환상 퀴즈 정답자 발표는 93년 3월호에 게재됩니다.**



## 보너스특급 1

보너스 환상특급은 '게임챔프' 독자들을 위한 보너스제도로서 매달 여러분에게 드리는 '챔프티켓'를 모아서 아래 상품의 점수에 해당되면 멋진 선물들을 가지고 갈 수 있는 코너입니다. 게임을 사랑하는 여러분들이 필요한 물건을 '보너스 환상특급'을 통해서 무료로 얻을 수 있는 획기적인 코너입니다!

## 보너스특급 2

또 한가지! 챔프티켓을 창간호부터 1년치(12개월)를 모아 오시면 '게임챔프'에서 발간한 단행본 중 원하는 책 1부를 증정해 드립니다.

## 보너스특급 3

또! 또! 한가지!! '게임챔프'에서 드리는 멋진 선물!!!
게임에서 등장하는 멋진 캐릭터들의 모습이 담겨있는 카드를 드립니다. 카드에 적혀 있는 점수를 모으면 각종 선물을 탈 수 있는 챔프티켓이 되기도 하고 예쁘게 코팅을 해서 친구들에게 자랑도 할 수 있습니다!(필요한 카드끼리 교환도 가능) 또한 매달 여러분에게 드리는 4장의 챔프티켓를 계속 모으면 신나는 카드놀이도 할 수 있답니다.

## 응모요령

매달 20점의 '챔프티켓'를 드립니다. 멋있는 카드도 모으시고 상품을 탈 수 있는 점수가 되면 저희 게임챔프 오셔서 선물을 타 가세요.(수도권 외 지역은 우송해드림) 상품은 240점부터 드리겠습니다. 상품을 타기위해서 점수가 너무 많다고 생각하시지요. 그러나 실망은 금물… 빨리 점수를 모으고 싶으면 게임챔프 안에 있는 여러가지 코너를 이용해 주세요. 여러분들의 코너인 '틴틴 갤러리', '금단의 비법', '버그를 잡으세요'. 등에 응모하셔서 선정이 되면 많은 점수를 드리겠습니다. 또 1년 정기구독자에게는 1,000점을 드립니다.
부디 행운이 당신에게로…
단, '게임챔프 카드'의 유효기간은 1년입니다.

**240점 인기 게임 캐릭터 모음 스티커**



**1,500점 각종 게임 캐릭터 팬시노트**




**2,000점 오리지널 캐릭터 인형**




**2,000점 패밀리 최신 게임팩**




**3,500점 굳보이 게임기 또는 터보죠이스틱**

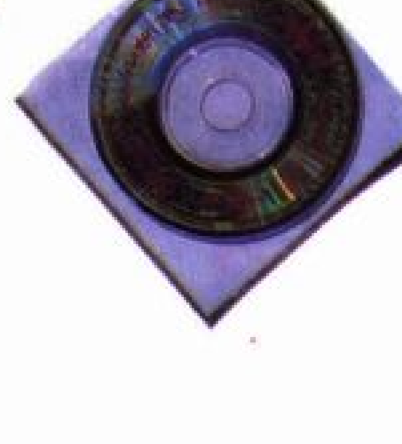





**4,000점 메가드라이브 롬팩, 셀렉터, 또는 오리지널 인기 게임 음악 CD**





## 챔프티켓으로 카드 놀이를…

'챔프티켓'은 여러분들이 좋아하는 멋있는 캐릭터들의 모습이 그려져 있는 카드입니다. 카드위에 적혀 있는 점수를 모아 상품도 탈 수 있고 코팅도 해서 친구들에게 자랑도 할 수 있는 예쁜 카드입니다. 또 매달 여러분에게 드리는 카드를 모으면 친구들과 함께 재미있는 카드놀이도 할 수 있답니다.

'챔프티켓' 종류는 빨강색 9장, 파랑색 9장, 보라색 9장 녹색 9장으로 총 36장입니다. 여기에 카드놀이를 더욱 재미있게 할 수 있는 은색카드 5장도 마련되어 있습니다.

### 놀이방법(4명의 경우)

우선 리더를 한명 정한후 9장씩 나누어주고 시계방향으로 리더부터 1장씩 낸다.

그런데 리더가 낸 색깔과 같은 카드를 내어야지 다른 카드를 내면 무조건 지게 된다.

같은 색깔의 카드를 내어 가장 높은 숫자의 카드를 낸 사람이 카드를 모두 가지고 간다. 이때 거두어 들인 카드 1장에 10점씩 계산하면 4장이므로 40점이 이긴 사람의 점수가 되는 것이다. 단, 리더가 낸 카드의 색깔과 같은 카드가 없을 경우는 다른 색의 카드를 내놓는데 적은 숫자를 내어야지 다음에 그 색깔이 나오면 유리하다.

그래서 1회전이 종료된다. 그러면 몇회전이 남았을까요? 9장씩 나누어 가졌으니까 8회전이 더 남은 셈이죠. 나머지 8회전을 모두 끝낸 후 자기의 점수를 계산해 다른 사람과 점수를 비교한 후 많은 점수를 획득한 사람이 오늘의 우승자가 되는 것이다.

여기서 카드놀이를 더욱 재미있게 하는 '은의 카드'의 사용방법을 설명하면 5장의 '은의 카드'를 잘 섞은 다음 리더가 1장을 뽑는다. 그 1장에 의
해 카드놀이를 더욱 스릴있게 즐길 수 있다.

단, '은의 카드'는 1게임에 1번밖에 뽑지 못한다.

'은의 카드'는 5장으로 되어있는데 그 사용방법을 설명하면,

### * 탑의 카드

탑의 카드를 뽑으면 녹색 카드 중 7 숫자가 적힌 카드가 나온 회에 이긴 사람이 −360점이 되는 것이다. 결국 나머지 세장이 각 10점씩이니까 30점이 되고 녹색 7의 숫자 카드가 −360이 되어 결국 −330이 되는 것이다.

### * 악마의 카드

악마의 카드는 모든 색깔의 카드에서 5자리 숫자 카드가 −90이 된다. 마찬가지로 5자리 카드를 내면 그 회에 승리한 사람이 −90이 되는 것이다. 역시 나머지 3장이 30점이니까 −60이 되겠죠!!

단, 전회에서 악마의 카드는 뽑았으므로 그 다음회부터는 제외시켜 놓는다

### * 달의 카드

달의 카드는 1회전에서 이긴 사람과 8회전에서 이긴 사람이 각각 −180점이 되는 것이다.

### * 사신의 카드

사신의 카드를 뽑은 경기에서는 보라색 9장이 모두 −40점이 된다.

예를들면, 리더가 파란색 카드를 내었는데 어느 사람이 파란색 카드가 없어서 보라색 카드를 내면 파란색 카드를 낸 사람 중 가장 높은 숫자를 낸 사람이 이기면서 −40점이 된다. 만약 모두 보라색을 낸 경우 숫자가 높은 사람이 승자가 되는데 보라색이기 때문에 −404=−160점이 된다.

### * 뽑으면 안될 카드

뽑으면 안될 카드를 뽑은 회전은 지금까지 있었던 은의 카드의 경우가 모두 해당된다. 예를 들면 사신카드가 나올 경우는 −40점. 악마의 카드가 나올 경우는 −90이 된다.

## 축하합니다!!

### 제1회 보너스 환상퀴즈 정답자 발표

최종민/ [illegible]
김석준/ [illegible]
강민구/ [illegible]
이우석/ [illegible]
성민엽/ [illegible]
김준상/ [illegible]
신복현/ [illegible]
이상기/ [illegible]
김진섭/ [illegible]






▲신승환 [redacted](보너스 500점)

# 틴틴



▲김유제 [redacted]



◄신경훈 부산시 [redacted]



◄이재규 [redacted] (보너스 50점)



◄신순욱 서울시 [redacted] 105호 (보너스 100점)




▲이주석 [redacted](보너스 50점)

* 이난은 여러분들이보내준 4컷만화와 게임 관련 캐릭터의 그림, 꽁트, 주위의 일 등을 선정 게재하고 있습니다. 많은 참여를 부탁드리며 여러분의 성원에 감사 드립니다.
* 반드시 관제엽서를 이용해 주세요. 이름과 주소가 명기 되지않아 탈락한 분도 많으니 꼭 적어 보내주세요 !

# 갤러리



▲김동섭/서울시 성북구 동소분동 5가 55−47 9/5(보너스 100점)


▲성준혁 서울시 강남구 역삼1동 793−11 홈피아빌라 301호 (보너스 70점)


▲김진오 부산시 동래구 연산9동 한양아파트 51동 1009호(보너스 100점)

## 《이러쿵 저러쿵》

**류충렬**/서울시 중랑구 망우1동 209−19호(보너스 50점)

어느날 영수가 학교를 가다가 처음에는 500원을 줍고 두번째는 300원을, 세번째는 200원을 주었다. 그런데 집에 돌아와 보니 100원이 모자랐다. 영수는 이불을 뒤집어 쓰고 울면서 말했다.

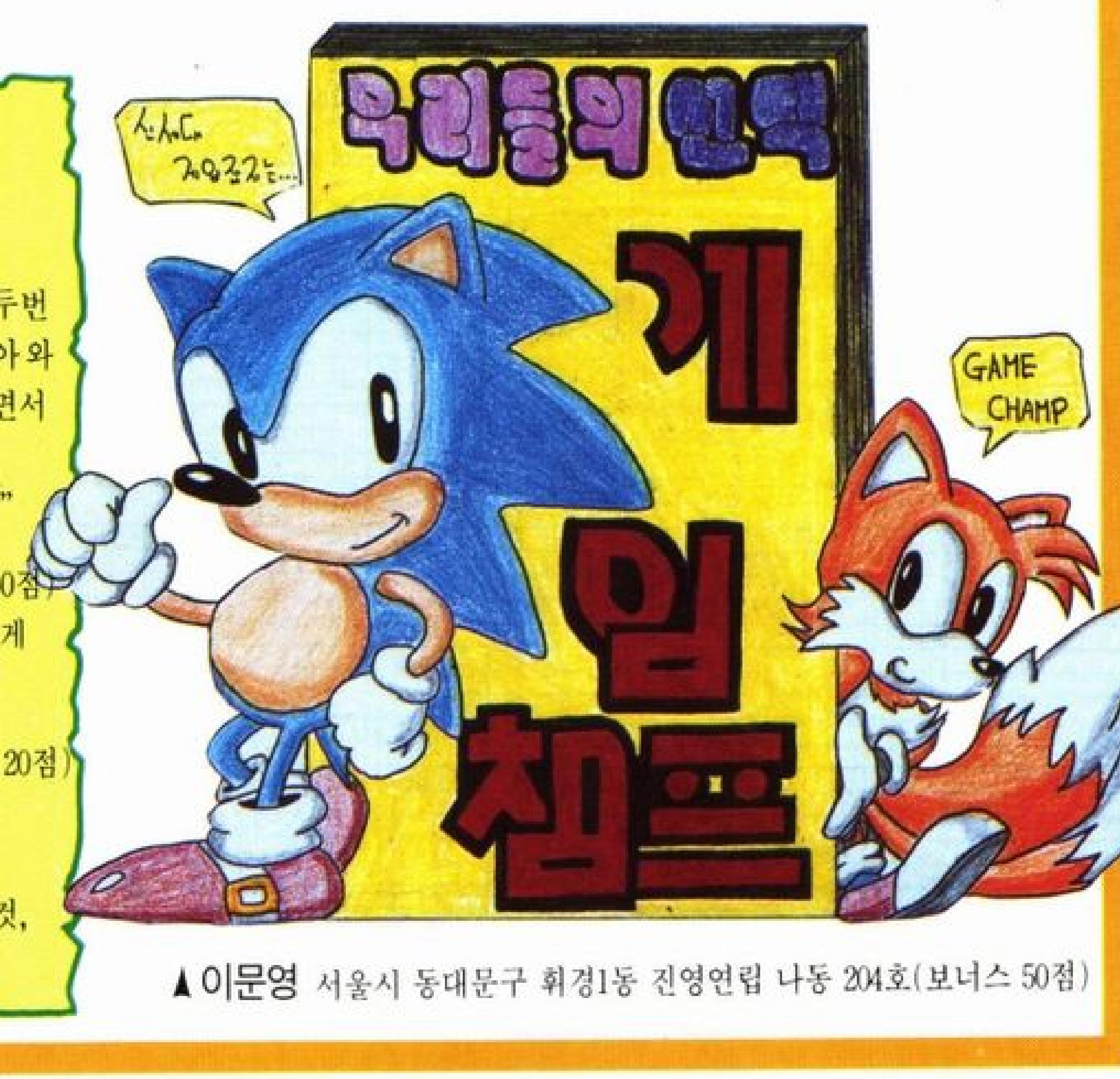
"하느님 제발. 100원 주운 사람 지옥가게 해 주세요."

**김태영**/서울시 서대문구 북가좌2동 2번지 3호(보너스 50점)

어느날 밤 아기쥐와 엄마쥐가 길을 가다가 박쥐를 보게 되었다. 이를 본 아기쥐가, "엄마, 나 방금 천사 봤다."

**이승만**/서울시 마포구 서교동 384−5호 17통 5반(보너스 20점)

* 공부 잘하는 사람이 게임도 잘한다.
* 오락 할 땐 정숙!
* 스트리트 화이터 2 대결에서 지더라도 열내지 말 것,
* 오락은 건전한 놀이이다.



▲이문영 서울시 동대문구 휘경1동 진영연립 나동 204호(보너스 50점)




제 3 회

# 게임개발 이렇게 합니다



필자 : 열림기획 구은중

지난 1, 2회에서는 대략적인 게임제작 과정에 대해 알아보았다. 이제부터는 본격적으로 게임 매니아들이 실제로 게임 제작을 할 경우에 필요한 기술적인 면을 설명하겠다. 이번 호부터는 우선 그래픽 분야에 대해 살펴본다.

그래픽은 크게 캐릭터 그래픽과 백 그라운드(BACK GROUND : 배경) 그래픽으로 나뉜다.

## 캐릭터 그래픽

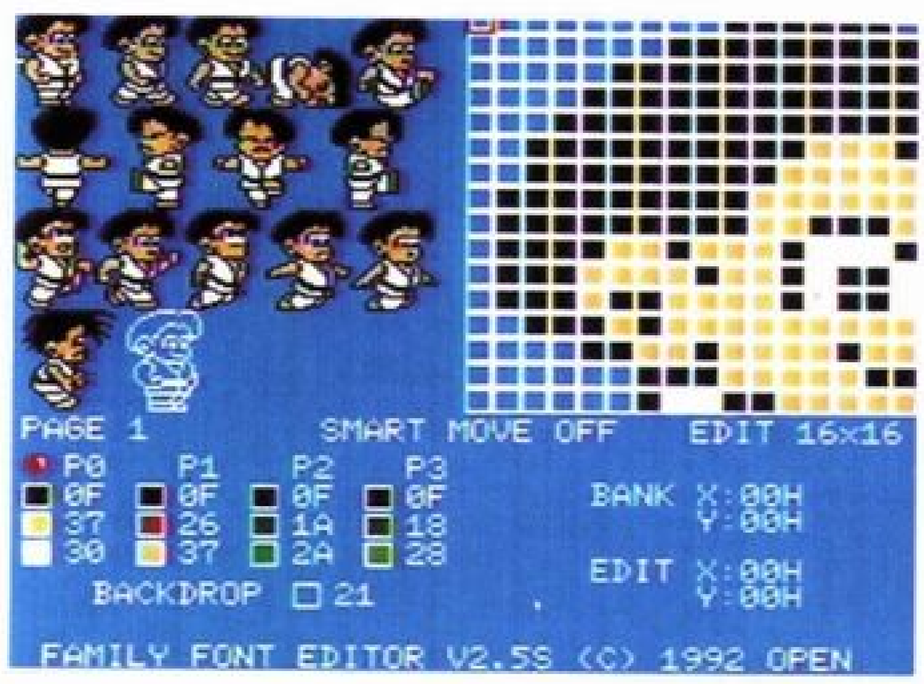
'캐릭터(CHARACTER)'라는 말은 개성을 뜻하며, 게임에서 사용될 때는 개성을 가진 등장인물(?)을 가리킨다. 여기에는 주인공, 적, 아이템 등이 포함된다. 보통 캐릭터를 스프라이트(SPRITE : 요정) 또는 오브젝트(OBJECT : 목표물)라고도 하는데, 배경과는 상관없이 스스로 움직이는 모든 것들을 지칭한다. 이는 마치 만화영화에서 인물의 뒷 배경과 관계없이 이동하는 것과 논리가 같다.

타켓(대상 게임기)에 따라 스프라이트 기능은 큰 차이가 있다. 아래 도표에 몇개의 스프라이트 기능을 요약한다.

도표에서 「파레트」는 것은 별도의 컬러 세트를 의미한다. 예를 들어 패밀리 기종의 3색 X 4파레트라는 것은 3색짜리 컬러 파레트가 4조가 있다는 말이다.

IBM PC의 경우와 같이 하드웨어적으로 스프라이트 기능이 없는 것은 소프트웨어로써 이를 가상 실현시켜 준다. 우선 스프라이트가 표시될 배경공간을 보존시킨 후 스프라이트를 표시한다. 이동할 때는 보존해 둔 원 배경을 표시해주고 다시 이동할 지점의 데이타를 보관하는 식으로 반복한다. 그렇지만 하드웨어 기능으로 실현하는 것 보다는 속도가 현저히 떨어진다.

혼동하기 쉬운 점은 스프라이트를 정의한다는 것과 표시한다는 것의 차이점이다. 스프라이트를 정의 한다는 것은 스프라이트 패턴 데이타(모양)를 등록시킨다는 의미이며, 이는 스프라이트 제너레이터 테이블에 데이타를 보냄으로써 이루어진다. 반면 스프라이트를 표시한다는 것은 정의된 스프라이트를 실제로 화면에 등장시킨다는 의미이며, 이는 스프라이트 애트리뷰트(네임) 테이블을 조작하여 행한다. 이런 이유로 스프라이트 정의 번호와 표시면 번호는 전혀 다른 의미가 된다. 정의된 스프라이트가 화면에 전혀 표시가 안될 수도 있고, 여러면에 표시될 수도 있는 것이다.



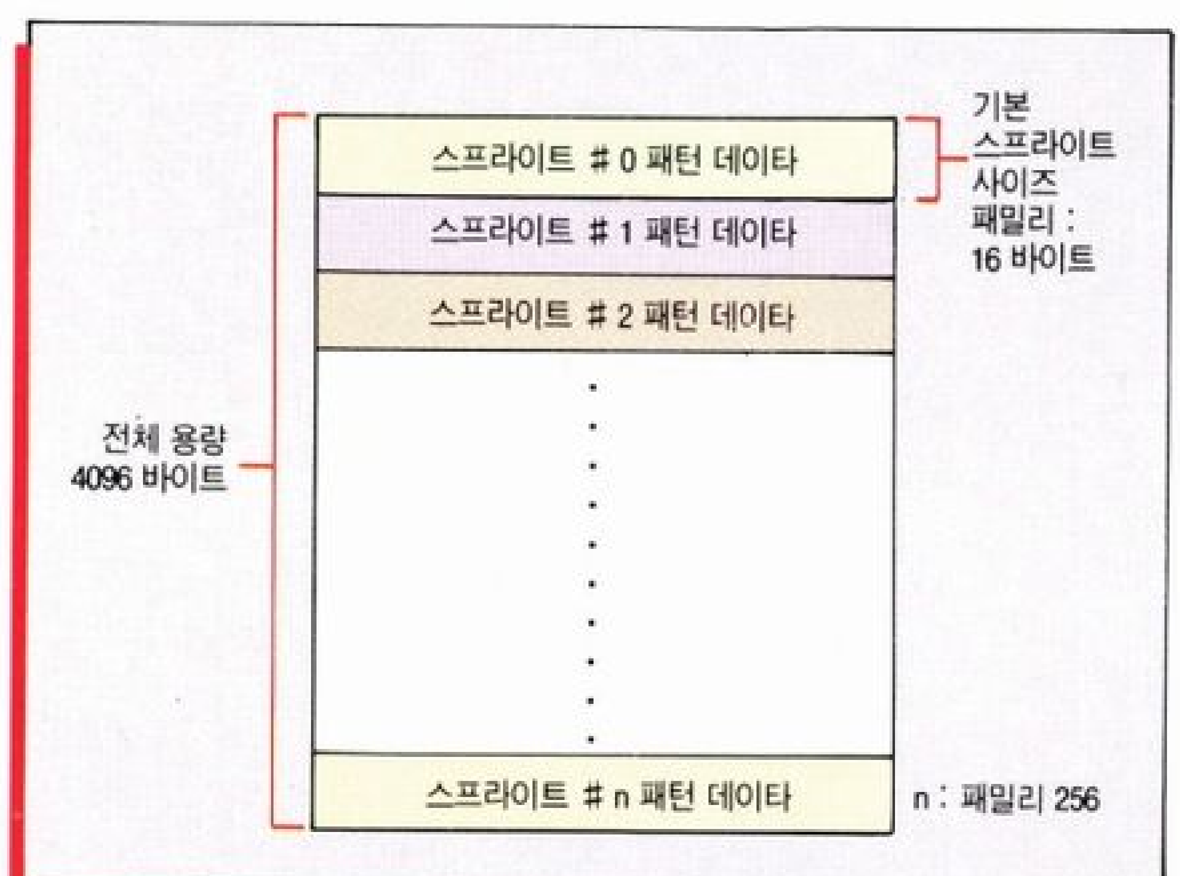

◀ 패밀리 기종에서 에디터 프로그램을 사용, 캐릭터 그래픽을 제작하는 과정

이 점을 요약해보면—

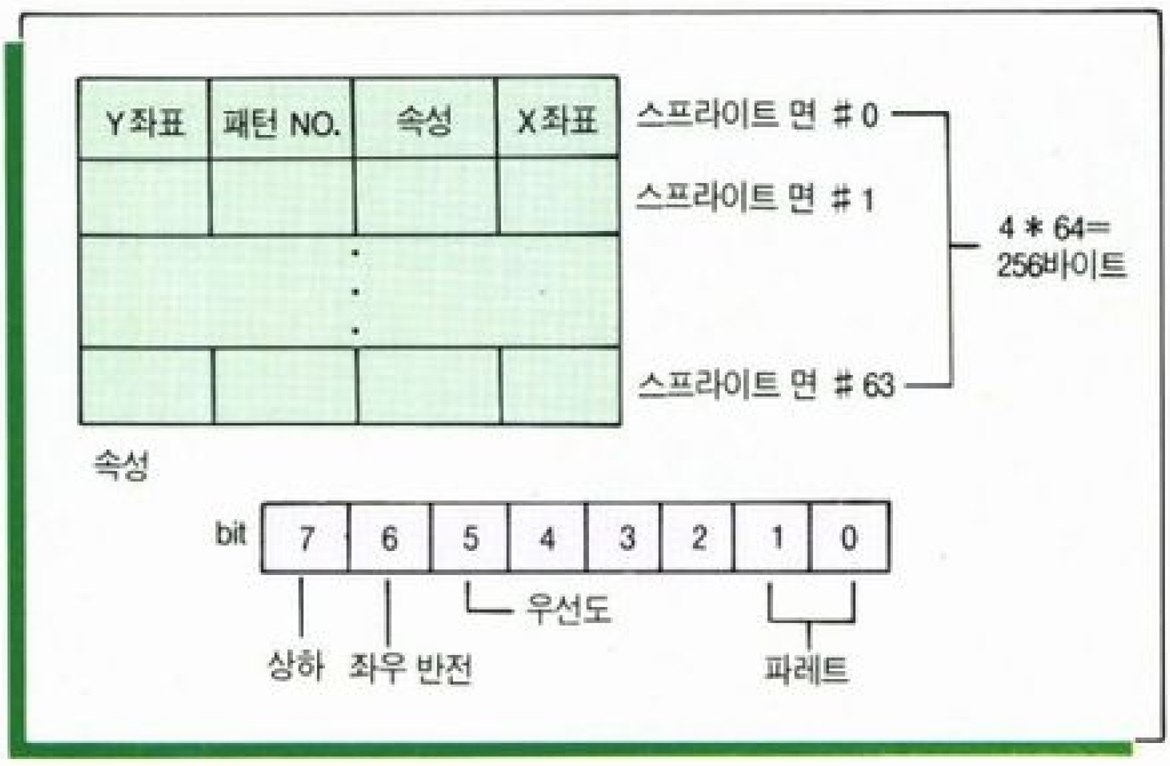
스프라이트를 표시하려면 먼저 스프라이트 패턴 데이타를 스프라이트 제너레이터 테이블에 저장한 후, 스프라이트 네임 테이블을 조작하여 표시한다.

스프라이트 제너레이터 테이블은 보통 램(비디오 램 : VRAM) 상에 존재하지만, 패밀리 기종이나 업소용 기판에서는 롬으로 되어 있다. 보통 스프라이트 제너레이터의 구조는 다음과 같다.

| 게임기 | 기본 스프라이트 사이즈 | 컬러 수 | 정의 갯수 | | 표시 갯수 | 가로라인당 표시 갯수 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| MSX | 8X8 | 1색 | | 256개 | 32매 | 4매 |
| | 16X16 | | | 64개 | | |
| MSX 2 | 8X8 | 가로 라인 당 1색 | | 256개 | 32매 | 8매 |
| | 16X16 | | | 64개 | | |
| 패밀리 | 8X8 | 3색X4파레트 | | 256개 | 64매 | 8매 |
| SEGA MARK 3 | 8X8 | 15색 | 최대 | 256개 | 64매 | 8매 |
| | 8X16 | | | 128개 | | |

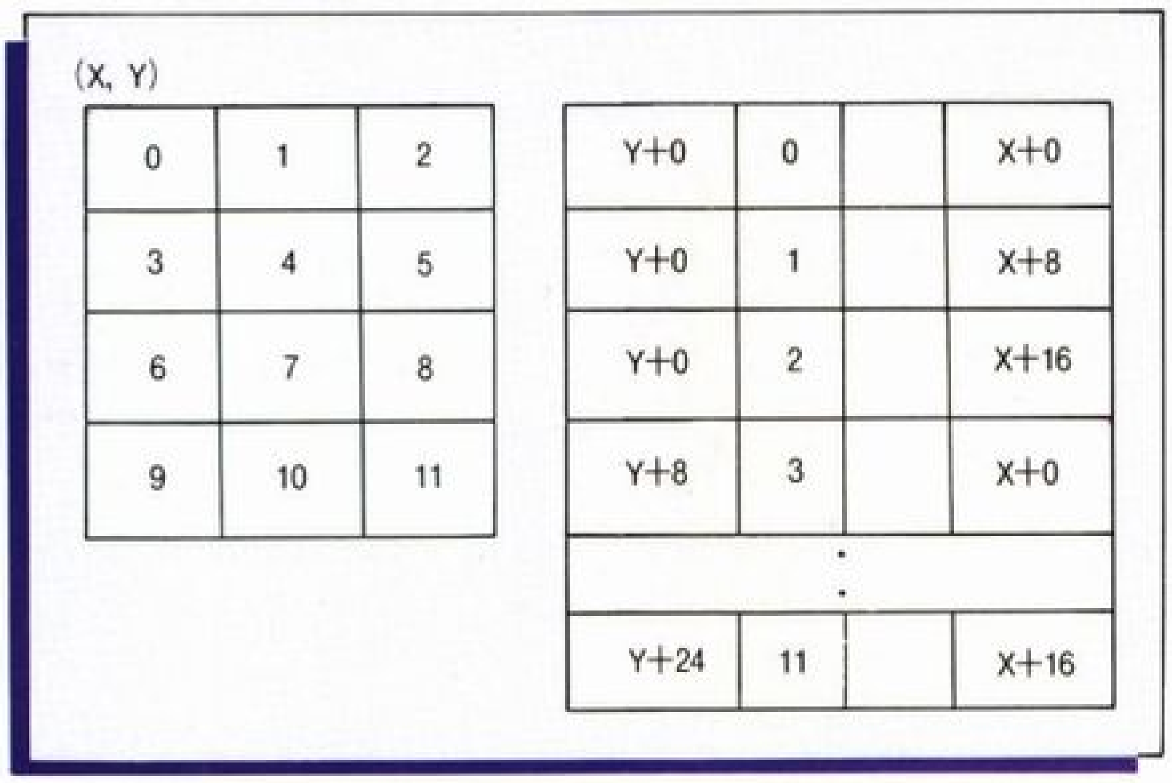


스프라이트 애트리뷰트 테이블은 스프라이트가 표시되기 위한 모든 정보가 저장된다. X, Y 좌표, 속성, 파레트, 컬러정보 등이 그것이다. 속성에는 상하 또는 좌우반전, 우선도(스프라이트가 배경 앞에 표시되는지, 뒤에 표시되는지에 대한 정보)등의 정보이다. 패밀리 기종 스프라이트 애트리뷰트 테이블은 다음과 같다.




스프라이트를 기본 사이즈보다 크게 할 때에는 여러개를 조합하여 좌표를 조작, 사용한다.

예) 패밀리 기종에서 24 X 32 스프라이트를 표시할 경우




## 백 그라운드 그래픽

백 그라운드란 게임의 배경화면을 가리키는 것으로 캐릭터의 이동 무대가 된다. 백그라운드의 표시방식은 크게 2가지로 나뉜다.

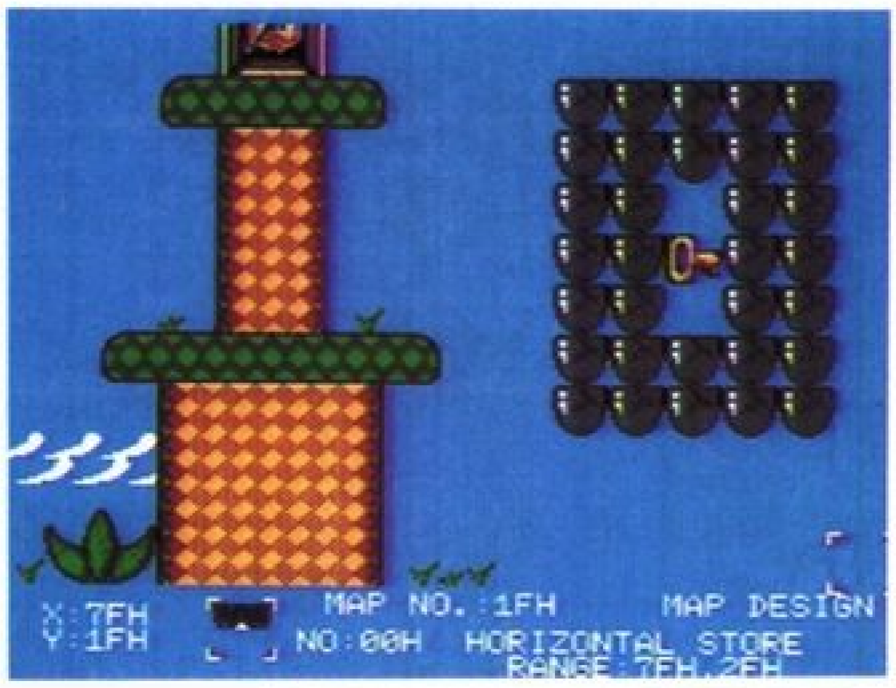
### 1. 도트 맵 방식

모든 화면이 도트(DOT : 점)의 구성으로 이루어져 있는 방식으로서 IBM PC나 MSX2의 그래픽 모드가 이 방식에 해당된다. 한 도트를 표현하는 비트 수는 사용하는 컬러에 따라 다르다.

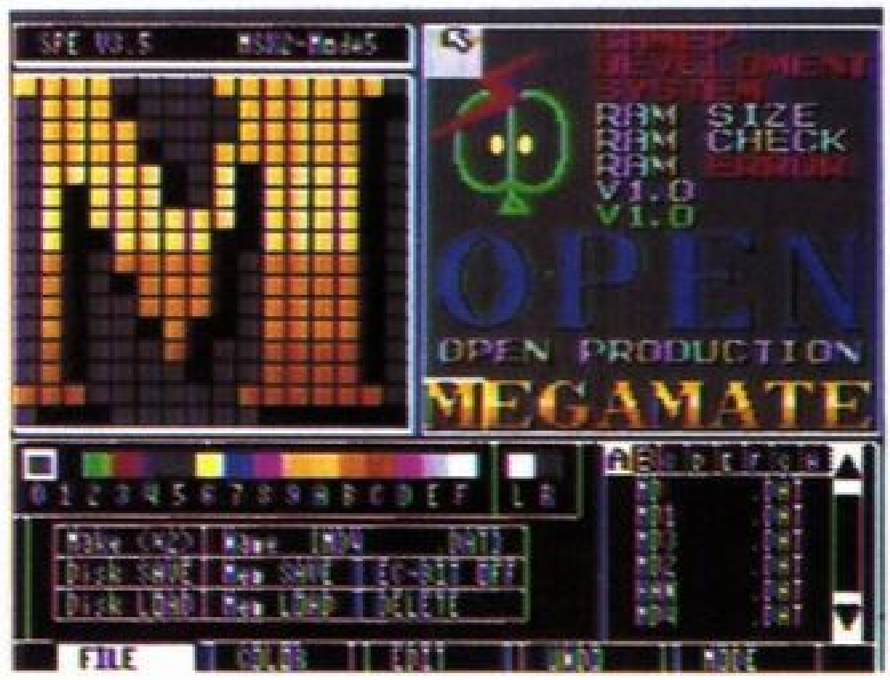
예) 16 컬러를 사용하는 MSX2 그래픽 4모드에서는 1 도트당 4비트(0-15)로 표현되고, 256컬러를 사용하는 그래픽 7모드에서는 1도트당 8비트(1바이트 : 0-255)가 표현된다. 도트 맵 방식의 장점은 고속의 그래픽 시뮬레이션이 가능하다는 점이지만, 게임 등에서는 적합치 않다.

### 2. 폰트 맵 방식 (패턴 네임 맵 방식)

일정 크기(8*8, 16*16, 24*24)의 폰트를 미리 정의한 후, 폰트 번호(패턴 네임)를 사용하여 화면에 표시하는 방식이다. 이는 마치 스프라이트를 사용하는 것과 유사하다. 거의 모든 게임기에서 이 방식을 사용하고 있다.




◀ 패밀리 기종에서 프로그램을 사용, 맵(지도) 디자인을 하는 과정



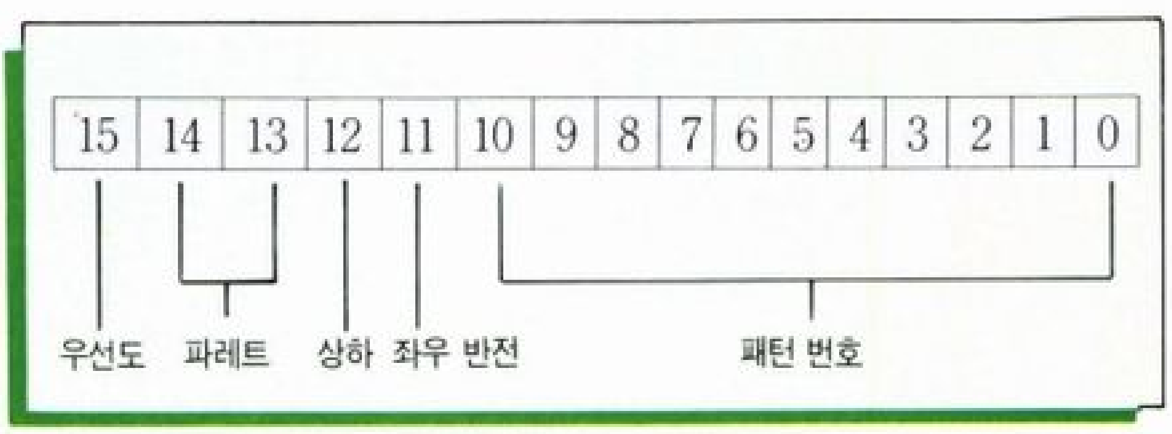

메가메이트 ▶ 제어 프로그램에 들어가는 백그라운드 그래픽 화면

폰트를 정의 할 때는 폰트 데이타를 패턴 제너레이터 테이블에 저장하면 된다. 한 개 폰트의 용량은 사용하는 컬러와 폰트의 크기에 따라 각각 다르다.

| 기종 | 폰트 사이즈 | 사용 컬러수 | 한 폰트의 용량 | 총 폰트수 |
|---|---|---|---|---|
| MSX | 8*8 | 16 | 16 바이트 | 768개 |
| 패밀리 | 8*8 | 4색 * 4파레트 | 16 바이트 | 256개 |
| MARK III | 8*8 | 16색 * 2파레트 | 32 바이트 | 484개 |
| M D | 8*8 | 16색 * 4파레트 | 32 바이트 | 2048개 |

이렇게 정의된 폰트를 화면에 표시할 때는 패턴 네임 테이블을 이용한다.

패턴 네임 테이블에는 폰트 번호와 속성 등의 정보가 기입된다. 아래에 메가 드라이브 패턴 네임 테이블의 예를 들었다.




위의 2바이트 데이타가 화면의 좌상에서 우하의 방향으로 저장되어 진다.

메가드라이브에서는 위와 같은 패턴 네임 테이블이 2조가 준비되어, 화면 2장을 동시에 표시할 수가 있다.

다음호에는 그래픽 분야의 나머지 부분을 알아보고, 프로그래밍하는 방법을 소개한다.

# 챔프마당

## 《쌤쌤》

| 교환물건 | 쌤쌤조건 | 연락시간 | 연락처 | 이 름 |
|---|---|---|---|---|
| FC | SFC | 15 : 00-19 : 00 | 02-484-3561 | 전지영 |
| PCE-DUO | SFC | 19 : 30-23 : 00 | 02-913-9644 | 김진홍 |
| SF Ⅱ 팩 | DQ V | 19 : 00-20 : 00 | 0522- 36-8146 | 박규도 |
| SFC | 칼라모니터 | 18 : 00-20 : 00 | 02-543-6159 | 이 혁 |
| SFC | PCE-DUO | 19 : 00-22 : 00 | 0361- 52-0426 | 연상훈 |
| 92 바르셀로나 | 랑펠로 | 16 : 00-18 : 00 | 02-918-0273 | 박정환 |
| SFC | PCE-DUO | 18 : 00-21 : 00 | 0561- 2-2800 | 하창훈 |
| SFC | MD | 17 : 30-21 : 00 | 032-345-2763 | 김유채 |
| MD | SFC | 18 : 00-21 : 00 | 042-524-2904 | 정재연 |
| MD | SFC | 18 : 00-21 : 00 | 051-634-2971 | 임재현 |
| FC | SFC | 17 : 00-19 : 00 | 0431- 56-6057 | 김영민 |
| FC | SFC | 20 : 00-22 : 00 | 0343- 55-2312 | 심재관 |
| FC | MD | 18 : 00-21 : 00 | 0343- 61-7266 | 중신현 |
| SFC | PCE-DUO | 18 : 00-24 : 00 | 02-454-1520 | 이상수 |
| FC | SFC | 17 : 00-21 : 00 | 051-501-5723 | 이승희 |
| SFC | MEGA-CD | 22 : 00-22 : 30 | 032- 82-1269 | 정용술 |
| MD | SFC | 20 : 00-22 : 00 | 0591- 53-1562 | 김창현 |
| SFC | MD | 17 : 00-19 : 00 | 062-671-4387 | 임슬기 |
| MD | SFC | 19 : 00-22 : 00 | 02-930-8488 | 이용화 |
| PCE | MD | 18 : 00-19 : 00 | 02-908-3042 | 한영대 |
| SFC | MD | 17 : 30-18 : 30 | 0333- 52-5635 | 이승문 |
| MD | X-Ⅱ | 21 : 00-22 : 00 | 02-501-9094 | 김 혁 |
| MD | SFC 2 | 17 : 00-19 : 00 | 02-472-4893 | 김규완 |
| PCE | MEGA-CD | 19 : 00-21 : 00 | 02-930-2526 | 김기태 |
| PCE-DUO | MEGA-CD | 00 : 00-24 : 00 | 02-754-6548 | 김재형 |
| FC | SFC | 19 : 00-22 : 00 | 02-574-2624 | 오경수 |
| SF Ⅱ 팩 | DQ V 팩 | 16 : 00-18 : 00 | 02-422-5289 | 신진호 |
| PCE | MD | 18 : 00-21 : 00 | 0357-874-0336 | 최문수 |
| PCE | SFC | 00 : 01-24 : 00 | 02-648-8485 | 유남기 |

## 《판매》

| 판매물건 | 판매조건 | 연락시간 | 연락처 | 이 름 |
|---|---|---|---|---|
| MD | 100,000 | 16 : 30-17 : 00 | 02-918-4582 | 이상윤 |
| FC | 100,000 | 20 : 00-24 : 00 | 02-375-4966 | 최지환 |
| MSX Ⅱ | 100,000 | 12 : 00-16 : 00 | 02-352-0895 | 안재영 |
| SFC | 180,000 | 10 : 00-22 : 00 | 053-255-0853 | 박동현 |
| SFC | 320,000 | 19 : 00-24 : 00 | 0331-211-4666 | 박성호 |
| MD | 120,000 | 18 : 00-20 : 00 | 0551- 86-1213 | 박성현 |
| PCE-DUO | 350,000 | 00 : 00-24 : 00 | 02-373-0881 | 김성민 |
| MD | 180,000 | 18 : 00-21 : 00 | 02-877-5355 | 조연규 |
| PCE-DUO | 280,000 | 00 : 00-24 : 00 | 02-754-6280 | 김동혁 |
| SFC | 240,000 | 20 : 00-21 : 00 | 02-838-1096 | 김대교 |

## 《구함》

| 받을물건 | 구매조건 | 연락시간 | 연락처 | 이 름 |
|---|---|---|---|---|
| 만화. CD | 15,000 | 19 : 00-23 : 00 | 051-804-9457 | 박상수 |
| SFC | 120,000 | 15 : 00-21 : 00 | 02-718-6747 | 최경민 |
| 썬더포즈 4 | 20,000 | 17 : 00-19 : 00 | 02-453-1340 | 김종수 |
| SFC | 60,000 | 19 : 00-22 : 00 | 02-646-5218 | 이형준 |
| MD | 60,000 | 00 : 00-24 : 00 | 02-386-5100 | 유준호 |
| 만화. ALL | 적정수준 | 09 : 00-21 : 00 | 053-255-0853 | 박동현 |
| SFC | 120,000 | 17 : 30-18 : 30 | 02-547-1467 | 김종희 |
| SFC용 패드 | 10,000 | 19 : 00-22 : 00 | 02-552-2883 | 이경현 |
| X-Ⅱ | 적정수준 | 18 : 00-23 : 00 | 0342-703-0492 | 조상현 |
| SFC | 50,000 | 19 : 00-21 : 00 | 02-818-1895 | 손재우 |
| SFC 팩 | 마술노트 | 17 : 00-22 : 00 | 0331- 42-4251 | 이수완 |
| MEGA-CD | 250,000 | 19 : 00-21 : 00 | 02-681-9906 | 이명상 |
| MSX Ⅱ | 150,000 | 17 : 00-22 : 00 | 032-885-6313 | 손태진 |

## 《알림》

| 알림내용 | 연락시간 | 연락처 | 이 름 |
|---|---|---|---|
| 즐거운 성탄과 신년을 보내세요. | 18 : 00-21 : 00 | 0338- 71-9917 | 우정하 |
| SFC용 롬팩, 교환 이용합시다. | 18 : 00-24 : 00 | 062-525-8383 | 심주엽 |

* 보다 많은 독자의 참여를 위해 세부사항은 생략하였으므로 당사자끼리 전화로 상담하도록 하세요. 터무니 없는 가격책정도 있지만 따지고 보면 하나도 터무니 없는 일이 아닐 것임.
* 불미스러운 일이 발생하는 것에대해서는 본사에서는 일체책임을 지지 않으므로 각자 주의해 주세요.
* 챔프마당에 참여하시고 싶으신 분은 아래 주소로 엽서에 글을 작성한 후 보내주세요.

주소 : 서울시 용산구 원효로1가 140-111 지산빌딩 3층
게임챔프(챔프마당 담당자앞)



# 명예기자 발언대

♣ 알림 ♣

* 명예기자로 선정된 분은 가능한 매달 자신 지역의 게임소식이나, 기사화되었으면 하는 글을 보내주시기 바랍니다. (사진 1매 첨부)
선정된 글은 자신의 글이 실린 게임챔프를 우송해 드리고 챔프점수를 드립니다.
단 3개월 이상 글을 보내주시지 않은 분은 명예기자에서 탈락되니 유념하시기 바랍니다.

* 「게임챔프」 명예기자에 응모하고 싶으나 시기를 놓쳐 아쉬워 하고 있는 분은 게임에 대한 자신의 의견 원고와 사진 등을 보내주시면 엄정한 심사를 통해 명예기자직에 임명하려고 합니다.
보다 많은 독자들의 참여 기회를 제공하고자 하는 저희의 뜻에 많은 호응을 바랍니다.

## 용산과 같은 가격으로 팩구입 하고 싶어요!


김재만/성산중 2학년

저는 마포구에 사는 게임 매니아입니다. 저는 지금 중학교 2학년이며 게임에는 어느 정도 자신도 있답니다. 이번에 게임챔프 명예기자로 발탁되어 저희 지역 소식이나 게임에 대한 저의 생각을 전달할 기회가 생긴 것을 기뻐하고 있습니다.

그래서 우선 저의 지역 소식을 전하면 얼마전에 동네에 게임매장이 한 군데 생겼는데, 저와 같은 게임 매니아들이 상당히 기뻐하고 있답니다. 매주 시간을 내어 용산에 갈 필요도 없이 집에 오는 길에 매일 게임 소식을 접할 수 있으니까요! 그런데 용산지역 게임 매장보다 팩값이 너무 차이가 심해 불만 사항이 되고 있습니다. 용산보다 어느 정도 고가인 것은 이해가 가나 너무 많은 차이가 나서 동네에 팩업체가 있어도 없을 때와 다를바 없다면 문제이겠지요. 최소한 저희 같은 게임 매니아 입장에서는요?

게임을 처음 시작하는 학생들은 몰라서 속겠지만 저와 같이 가끔 용산에 가는 사람은 뻔히 알만한 사실이지요!

참! 저희 동네 친구들 사이에서 지금 유행하고 있는 게임은 아직도 스트리트화이터2가 그 위력을 발휘하고 있습니다. 또 천지를 먹다2와 드래퀘3, 4 등이 인기가 있습니다.

**챔프점수 : 120점**

## 지방 독자들에 대한 배려를…


이상윤/경남 보광고 1학년

게임챔프를 보고 느낀점은 우선, 다양하다는 점이었습니다. 신속한 게임의 소개와 다양한 게임정보, 읽을거리, 그리고 우리 같은 하이틴들의 문화를 이해하는 책 같았습니다. 하지만 제일 중요한 것은 분석에 거의 완전을 기할려고 노력한 흔적이 저의 마음을 사로 잡았습니다. 물론 개선되었으면 하는 사항도 있었요.

그것은 게임 팩의 가격이 모두 엔화로 되어 있어 원화로 얼마인지를 잘 모르겠습니다. 가능하시면 원화로 고쳐주세요. 또 책값이 너무 비싼 점도 마음에 걸린답니다. 풍부한 부록들을 보면 이해도 가지만 그 정도의 금액은 저같은 고등학생에게도 상당히 부담스러운 가격입니다.

또 게임챔프를 구입할 때 부록들을 제대로 못받는 경우도 있답니다. 지방이라 책이 늦게 오는 것은 이해가 가지만 받아야 될 것을 못받으면 안된다고 생각합니다.

또 지방이라 정보가 늦어 답답할 때가 많아 있습니다. 개인적인 부탁인 지는 모르겠으나 지방 독자들한테는 서비스 차원으로 최신팩, 게임 관련 책자 등을 신청하면 게임챔프를 통해 구입할 수 있는 제도를 마련해 주었으면 합니다.

**챔프점수 : 100점**

## 갈수록 좋아지는 잡지가 되어야 한다

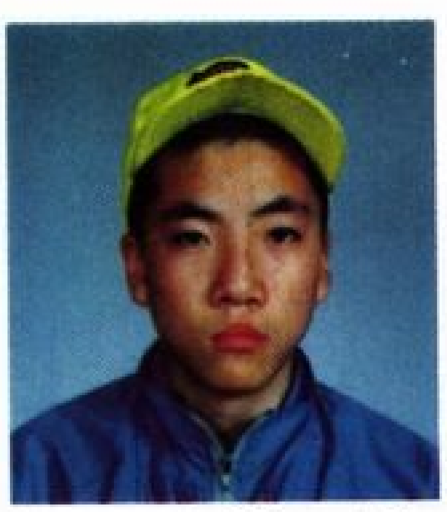
「게임챔프」의 창간을 축하합니다.

책은 정말 재미있게 보았습니다. 신세대인 우리는 게임챔프라는 또 하나의 게임잡지를 맞이하게 되었습니다. 우리 10대들이 원하는 게임잡지는 정보가 빠른 게임 전문지입니다.

저는 게임챔프에 대해서 좋고 나쁨을 말하지 않겠습니다. 왜냐하면 처음 나오는 잡지들은 대부분 좋으니까요! 그러나 1년 이상 열심히 독자들의 생각을 의식해 만들어가는 잡지는 드문 것 같아요.

부디 출발이 좋은 게임챔프는 끝까지 우리 10대들의 생각에 들어와 저희들만의 잡지를 만들어주세요.

**챔프점수 : 80점**


김상규/부산 광안중 2학년



# 금단의비법

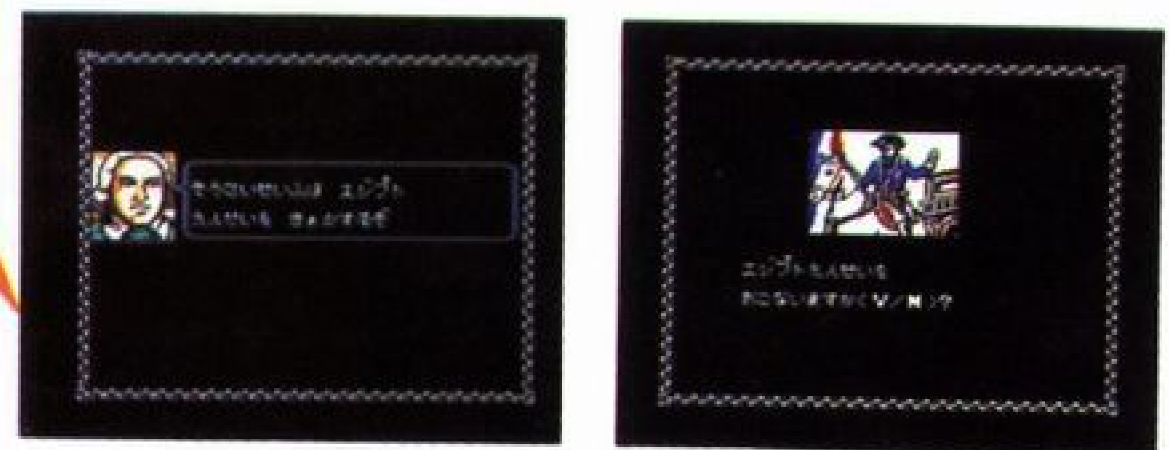
패밀리

## 랑펠로 나폴레옹의 이집트 원정

2번 시대를 선택해 시작하자마자 곧바로 파리로 입성한다. 그러면 통령이 이집트 원정을 할것인지를 물어보는데, YES를 하면 이집트 원정을 떠나게 된다.

이 상태에서 계속 더욱 원정을 떠나겠느냐는 질문에 YES를 하게 되면 계속 원정을 하게 되고, 결국엔 로제타 스톤을 발견하게 된다!

이 이후에도 계속 원정을 하게 되면 나폴레옹이 파리가 걱정된다고 하면서 파리로 돌아가 제 1집정이 된다.



이집트 원정을 떠날것인지를 물어본다.



원정을 떠난다.



로제타 스톤을 발견했다!

김국현/ [illegible] 챔프점수 : 400점

패밀리

## 래드아리마 II 아서와 싸울 수 있다

이 방법은 타이틀 화면이 나오면 '下, 右, 上, 左, Ⓑ, Ⓐ'를 누른다. 그럼 래드아리마와 마계촌의 주인공인 아서와 대결할 수 있다.

아서는 2인용 컨트롤러로 조작할 수 있고 A버튼이 점프, B버튼으로 칼을 던지거나 휘두를 수 있다.




전원을 넣으면 타이틀 화면이 등장

下, 右, 上, 左, Ⓑ Ⓐ 순서로 누른다

래드아리마와 아서의 대전이 펼쳐진다

김성민/ [illegible] 챔프점수 : 550점

슈퍼컴보이

## 스카이 미션 레이더 출현

전원을 올리는 순간 L, R버튼을 누른채로 스타트 버튼을 눌러 컨티뉴를 선택한다. 패스워드는 입력하지 않은 채 나가게 되면 게임이 시작되고 화면 왼쪽 하단에 레이더가 생기게 된다. 단, 화면에 비행기가 출현할때 까지 L, R버튼을 놓지 않아야 한다.

레이더가 나타났다.
검은 점이 적기의 위치.



박진억/ [illegible] 챔프점수 : 240점

슈퍼컴보이

드래곤 퀘스트 V

## 천공성의 음악이

먼저 천공성으로 들어가 어느 쪽이든 좋으니까 밖으로 내려가 보자. 그리고 다시 천공성으로 돌아와 또 곧 밖으로 나간다. 빨리 왔다갔다하지 않으면 성공할 수 없다. 성공을 하면 천공성 밖에서 갑자기 천공성의 음악이 흘러 나온다. 전투로 들어가면 원래의 음악으로 다시 돌아온다.



천공성 밖에서도 이 음악을 들을 수 있다

김종기/ 광주시 동구 계림2동 468 4-8

챔프점수 : 230점

슈퍼컴보이

드래곤 퀘스트 V

## 매의 효과로 2번 재미있게

'팔푼테'의 주문을 외울 때 효과로 "0000는 매와 같이 빠르게 된다"라고 하는 기능이 있는데 이것은 전투중의 행동을 2번 할 수 있는 효과가 있다.

이때 패러먼트를 올리는 씨와 나무의 열매를 사용해 보자. 하나밖에 갖지않은 씨와 나무의 열매를 2번 사용하고, 보통으로 쓸 경우는 2배의 효과가 있다. 이상한 나무의 열매를 보면 이 가지를 사용보자.



상대가 누구라도 좋다. 이 효과가 나오기까지 계속 외치면 된다

전투중에 사용을 하면 효과가 좋다. 하나밖에는 없지만……

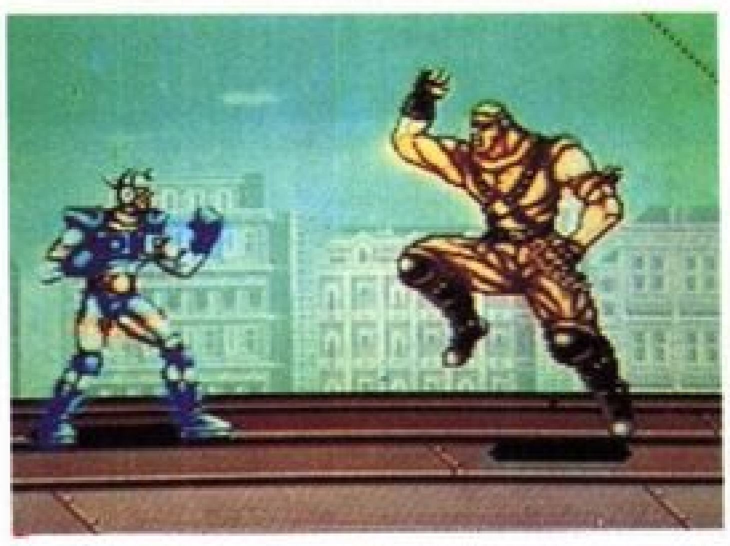
드디어 2번의 효과가 나온다

슈퍼컴보이

소닉 브래스트맨

## 직접 보스에게 접근하자 !

보스에게 당했다. 그러나 이 커맨드를 사용하면 바로 보스에게 재도전을 할수 있다.



각 장면의 보스를 죽이고 컨티뉴할 때 R+L을 누르면서 스타트 버튼을 누르면 보스가 있는 곳에서 시작된다.

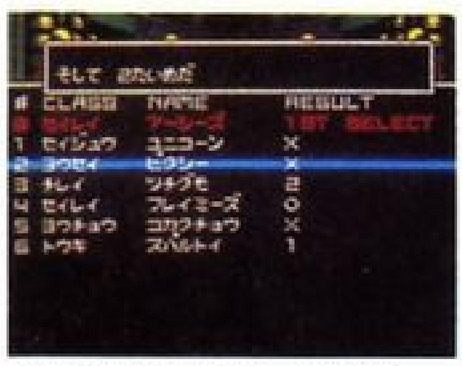
강철성/ 인천시 남구 용현동 780 —65

챔프점수 : 340점

슈퍼컴보이

진. 여신전생

## 갑자기 강력한 몬스터 친구를 만든다



이 조합은 X이다. 수준을 내려야 하지만……



웬일로 이런 강력한 놈이 생긴 것인가



그러나 쉽게 다룰 수는 없다

강한 몬스터의 친구를 만들기 위해서는 차례를 천천히 밟아 합성해 가야되나 그 차례를 밟지 않고 갑자기 강력한 몬스터 친구를 만드는 것이 가능하다.

방법은 각 종족의 최저 수준의 친구 몬스터와, 합성하는 친구 몬스터의 1랭크 레벨을 내린 혼과 합체시키는 것이다. 그러면, 이 이상 레벨을 내리지 않는 몬스터는 반대로 최강의 몬스터로 변하는 것이다.

만약 순서적으로 강한 친구 몬스터를 만든다면, 그때의 레벨로는 어떻게 취급해야 될지 당황하게 된다.

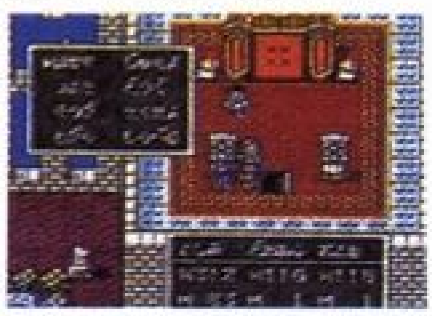
슈퍼컴보이

드래곤 퀘스트 V

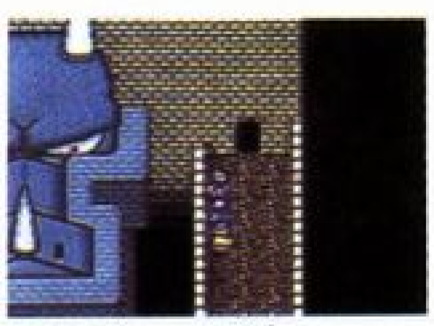
## 용의 눈을 석상에

이 비법은 용의 눈을 사용하기 전에 없어서는 안되는 기술이다. 어떤 탑의 누구와 누구를 쓰러뜨린 다음, 용의 눈을 손에 넣은 후에, 천공성으로 돌아오자. 그리고 어떤 방으로 가, 이스 앞에 있는 왼편의 석상을 사용해 본다. 용 오른쪽 눈의 형태가 맞지 않으면 안되지만, 왼쪽 눈은 꼭 맞는다.

다음 탑으로 가 ?의 얼굴을 보면, 천공성에 놓아 두었던 하즈의 왼쪽눈이 확실히 빛난다. 그리고 마치 탑과 천공성이 연결되어 있는 듯하다.



여기에서 용의 눈을 사용하자. 오른쪽 눈에는 맞지 않는다



바블 탑으로 가자 !

슈퍼컴보이

로드모나크

## 사운드 테스트입니다

시뮬레이션 게임 「로드모나코」의 사운드 테스트가 발견되었다. 먼저, 이름을 등록하는 화면에서 '사운드 테스트입니다' さうんどてすとだよ라고 히라가나로 이름을 등록한다.

그리고 그 이름의 화일로 게임을 시작하면 사운드 테스트 모드에 들어 갈 수 있다.




이름 등록에서 사운드 테스트
さうんどてすとだよ로 등록한다




게임을 스타트시키면 이렇게 된다

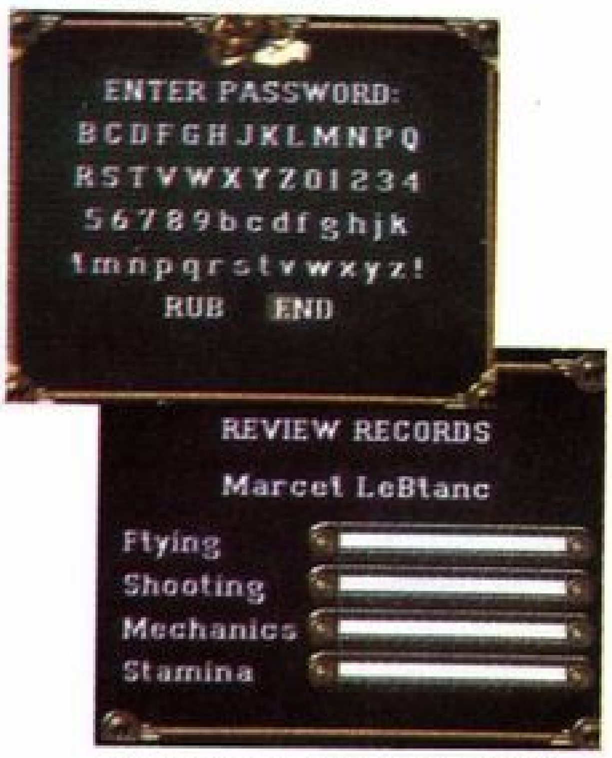
슈퍼컴보이

스카이미션

## 간단히 미션 4로 진출하자!

어려운 공중전 시뮬레이션 게임인 「스카이 미션」에서 간단히 미션 4에서 시작되는 비법이 발견되었다. 패스워드 입력 화면에서 아무것도 입력하지 않고 END로 한 후 그대로 게임을 시작하면 미션 4에서 시작할 수 있다. 또 파이롯트 한 사람의 능력치가 최대로 되는 보너스가 들어있다.

아무것도 입력을
하지않고 END로 한다.




한 사람의 능력치가 최대한으로
되어 있다.

미니컴보이

슈퍼마리오 랜드 2

## 간단히 동전 모으기!

한번 클리어한 스테이지를 선택한 경우, 스타트 버튼을 누르고 보스 화면에서 선택 버튼를 누르면 그 스테이지를 빠져 나간다. 이것을 이용하여 간단하게 동전을 모으는 방법이 있다.

왼쪽 위에 있는 커버 스테이지를 클리어하고 다시 한 번 커버 스테이지를 선택한다. 그리고 바다 안에 들어가, 좌측에 있는?를 건드려 금 봉투를 내고 바로 스타트 버튼과 선택 버튼으로 빠져 나간다. 이렇게 하면 수 십초 사이에 50개의 동전을 벌 수 있다. 이것을 반복하면 거의 5분 정도에 동전을 999개까지 얻을 수 있다. 이것으로 마리오도 마음껏 동전을 늘릴 수 있다.

수퍼 알라딘보이

부라이

## 능력치의 부족함을 극복하자!

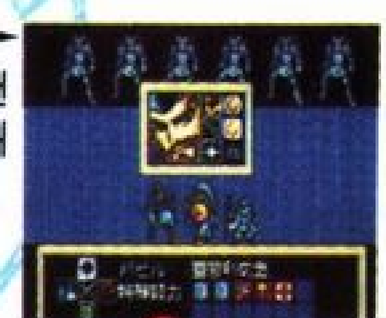
전투중에 능력치가 부족해도 특수능력을 사용할수 있는 비법이다. 방법은 특수능력의 커맨드를 선택해 능력을 한 눈에 볼 수 있도록 표시한다. 그리고 스타트 버튼을 누르면 상태표를 바꿀 수 있다.

다음은 체력회복 등 사용하고 싶은 능력을 선택해 실행시키면 OK. 능력치가 0가 되어도 특수 능력을 사용할 수 있는 것이다. 이래서 남은 능력치에 관계없이 좋아하는 특수능력을 마음껏 사용을 할수 있다.



▲능력치가 부족한 상황에서 특수 능력을 사용하려고 하면 보통으로 된다

먼저 특수► 능력의 커맨드를 선택해 보자



スタートを押す



상태 표시가 변하고 있는 것을 알수 있다



언제나 능력치를 사용할 수 있다

박진덕/ 전남 동광양시 광영동 456-98 12/3 챔프점수 : 570점

수퍼 알라딘보이

선더스톰 FX

## 자동모드로 영화 기분을 내자!




이 화면에서 커맨드를 입력한다

좌, 우, A, B, C, B, A, C, A, 좌, 좌, 우, 좌 순으로 누른다



와아! 적의 공격! 벌써 마지막 인가…



라고 생각을 하면 멋대로 폭발을 해 버린다

플레이어가 자기를 조정하지 않고 자동적으로 게임을 해 나가는 오토모드 게임을 소개한다. 타이틀 화면의 다음은 [GAME START] [CONFIG MODE]로 표시되는 화면으로 좌, 우, A, B, C, B, A, C, A, 좌, 좌, 우, 좌의 순으로 누른다.

그 다음 게임이 시작되면 오토모드가 된다. 이 모드는 나타난 적이 차례로 자폭해 가고, 자기 방향 조작도 자동적으로 행해진다. 따라서 플레이어는 자신의 비행기를 조작할 필요가 없다. 단지 각 스테이지 스타트의 화면에서 스타트 버튼을 누르는 것만으로 게임이 진행되어 마지막까지 가는 것이다.

조그맣고 아름다운 장면이 이 게임의 커다란 매력이지만 평소에 플레이를 하고 있을 때는 천천히 감상할 틈도 없다. 이 오토모드를 이용해서 박력이 있는 장면과 소리를 영화와 같은 기분으로 즐길 수 있다.




계단을 내려가면 2,550GP가 들어 있는 보물상자가 있다

벽을 빠져나간 뒤 밑의 풀밭을 조사하면 비밀계단이 있다

한지석/ [illegible] 챔프점수 : 350점

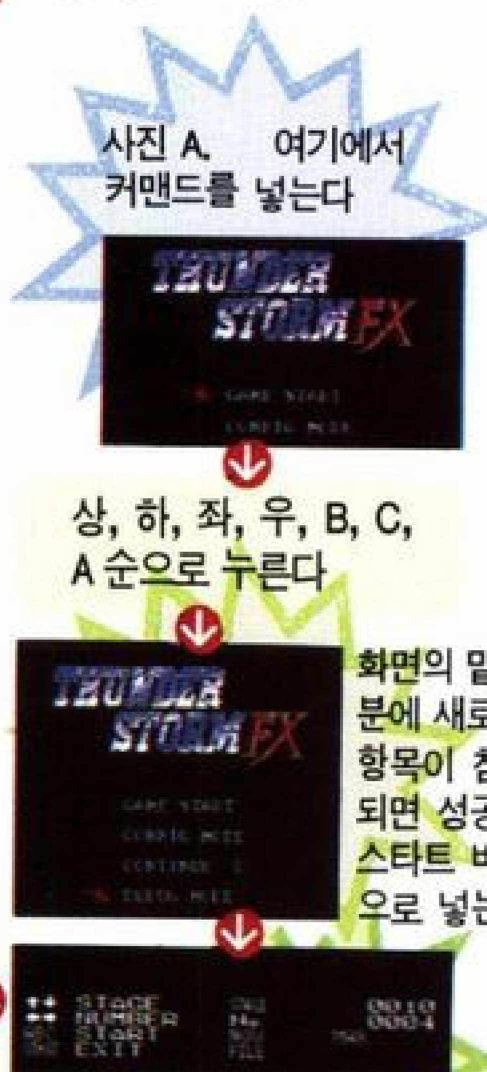
수퍼 알라딘보이

선더스톰 FX

## 비주얼 디버그다 !

사진A의 화면에서 우(右)의 커맨드를 입력한다. 화면의 밑에 [DEBUG MOOE]의 항목이 첨가되어지기 때문에 스타트를 입력하면, 비주얼 디버그 화면이 나타난다. 준비되어 있는 것은 각 스테이지 8개 장면씩.

스테이지 10의 4장면에서는 총 76장면이 들어 있다. 단, 여기에서의 스테이지 수는 게임 중의 스테이지 수와는 일치하지 않는다.







아름다운 장면이 전개

PC엔진

로도스섬 전기

## 숨겨진 통로로 부자가 되는법

게임의 초반에 많은 돈을 손에 넣는 법을 소개하면, 장소는 다크 엘프의 오두막 안이다. 사진 A에서 캐릭터가 서있는 위치의 벽이 비밀통로이다. 벽을 지난 후 밑의 풀밭을 조사해보면 비밀 계단이 있다. 이 안에 들어가면 보물상자가 있고 2, 550GP를 얻을 수 있다.

PC엔진

로도스섬 전기

## 무료로 LP&MP 회복

술집에 숙박하지 않고 최대한 LP와 MP를 회복시킬 방법이 발견되었다. 방법은 LP가 감소하면 에트의 마법으로 치료를 한다. LP를 회복시킨 후에는 캠프를 친다. 그러면 MP가 회복된다. 던전 내에서는 1회의 캠프로는 조금밖에 회복되지 않으나 필드에서는 1회의 캠프로 모든 MP가 회복된다. 던전내의 경우 장소를 바꾸어 캠프를 치고 계속 회복을 시키자. 이때 이동거리의 길이 만큼 MP의 회복량이 커진다.




이번은 장소를 바꾸어 캠프를 치자

이것으로 에트의 MP도 모두 회복된다

****** 알림 ******

「게임챔프」에서는 여러분들만이 알고있는 금단의 비법을 찾고 있습니다. 게임에 열중하다보면, 혹은 실수로 알게 된 게임 비법을 만인에게 공개하세요!. 보내온 엽서 중 게임챔프 편집부에서 실제 비법인지 테스트해 본 후 뛰어난 비법은 이 코너에 소개하고 챔프점수를 듬뿍 드리겠습니다.

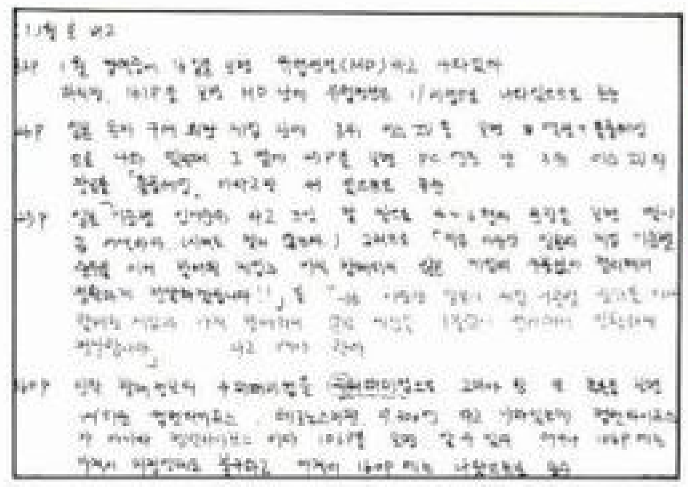
**보낼곳** : 서울시 용산구 원효로 1가 지산빌딩3층 「게임챔프」 금단의 비법 담당자 앞

# 버그를 잡아라

더욱 좋은 게임지를 만들어 독자 여러분에게 보답키 위한 작은 사명감의 일환으로 마련한 「버그를 잡아라」에 애독자 여러분의 높은 관심과 참여가 있었습니다. 참여해주신 모든 분들에게 깊은 감사를 드리며, 보내주신 버그엽서들은 게임챔프의 질을 높이는 소중한 자료로서 보관될 것입니다.

「버그를 잡아라」에는 (애독자 버그)가 있습니다. 물론 (애독자 버그)를 받은 당첨자는 일정의 챔프점수를 감점당합니다.

또한 「버그를 잡아라」에는 (특별 보너스 점수)가 있습니다. 「버그를 잡아라」 담당자의 심금을 울리는 애독자 카드는 이에 상응하는 (특별 보너스 점수)를 받습니다.



★★★ 챔프점수

**50점**

전윤식

■본지 P 27 PC엔진 이스의 장르를 롤플레잉 게임에서 액션+롤플레잉 게임으로 정정합니다.

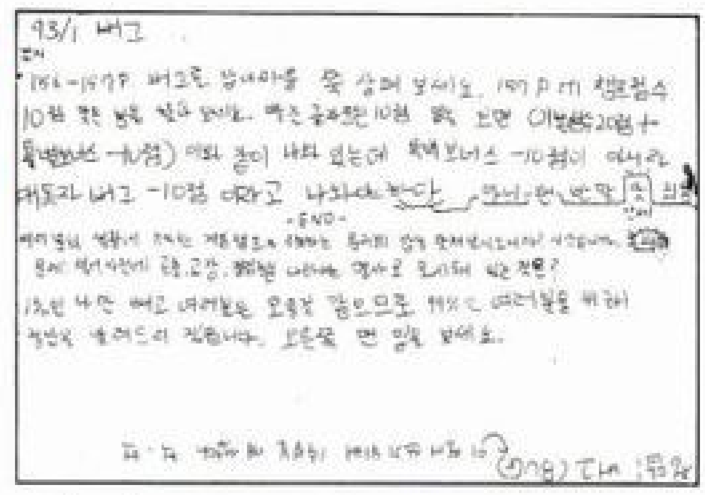
■P 27 일본기종별 인기순위 4-6행의 문장을 좀 어색하다고 하여 다른 말을 적어 주셨습니다(실은 별차이 없는데). 우리나라 구전에서 「아」다르고, 「어」다르다는 말을 실감합니다.

★★★ 챔프점수

**80점**

(기본점수 50점+특별 보너스 +30점)

정영선

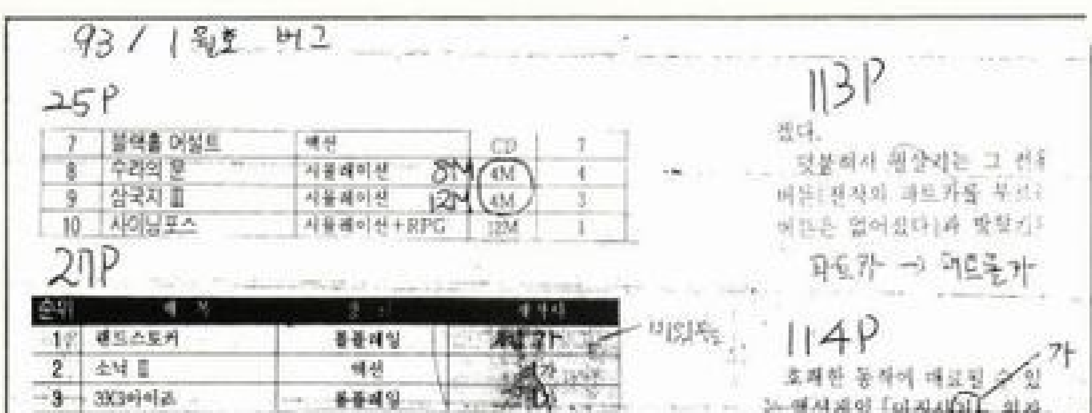


■본지 P 157 중간의 10점 밑에(특별보너스 −10점)이 아니라 (애독자 버그 −10점)이라는 의견을 보내주셨읍니다. 그러나 (특별보너스 −10점)이 맞습니다. 심금을 울리는 애독자 카드에는 특별 보너스 점수를 주기로 되어있지 않습니까(+가 되든, −가 되든). 그러나 담당자에게 "버그를 잡아라에서 버그가 나왔다니"하는 놀라움에 못지않은 "어휴~ 아니구나"하는 안도의 기쁨을 주셨습니다(특별보너스 +30점).

## 이달의 버그잡이

★★★★ 챔프점수

**300점**



이원준

■본지 P 25 메가드라이브 게임에서 수라의 문은 8M, 삼국지 Ⅲ는 12M가 맞습니다.

■애독자 카드에 게임챔프의 버그부분을 복사해서 테이프로 붙여서 보내주셨습니다. 그래서인지 추첨을 하는데 미끄러지지 않고 제일 먼저 잡히더라고요(?).

★★★ 챔프점수

**50점**

(기본점수 50점+특별 보너스 −20점+특별 보너스 +20점)

정종수



■본지 P 101 마도사 이멜다편의 마지막 사진에서 아연(X) 과연(O)입니다. 그리고 본지 P 135에서 서바이버(생존)게임이 맞습니다.

■안타깝게도 게임챔프를 두 장씩이나 오리셨습니다(특별 보너스 -20점). 그러나 "나는 이것을 오릴때 가슴이 오려지는(찢어지는)것 같은 느낌이 었습니다"라고 적어주셨습니다. (특별 보너스 +20점)

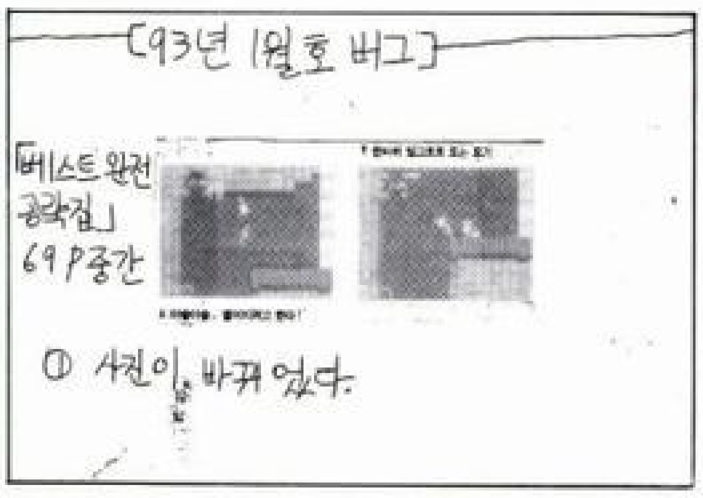



★★ 챔프점수

# -20점

(기본점수 30점+애독자 버그 -10점+특별 보너스 +10점+특별 보너스 - 50점)

김현삼
서울시 강남구 대치동




★★★ 챔프점수

# 20점

(기본점수 50점+ 특별보너스 -30점)

김청운 서울시 구로구

■베스트 완전 공략집 P 69 중간 사진이 바뀌었습니다. 감사합니다. 그러나 1월호 「버그를 잡아라」에서 게임챔프 사랑에 대한 담당자의 마음을 아직 파악못하신 것 같애요. 무차별 박박 찢다니… (이외에도 3장의 애독자 카드에 찢어오린 사진을 보내주셨음) 애독자 여러분. 어떻게 하오리까? (특별보너스 -30점)

■본지 P 99 「아몬」아래쪽의 인물은 「이멜다」입니다. 그러나 제작사가 없읍니다. (X) 없습니다. (O) (애독자 버그 -10점).

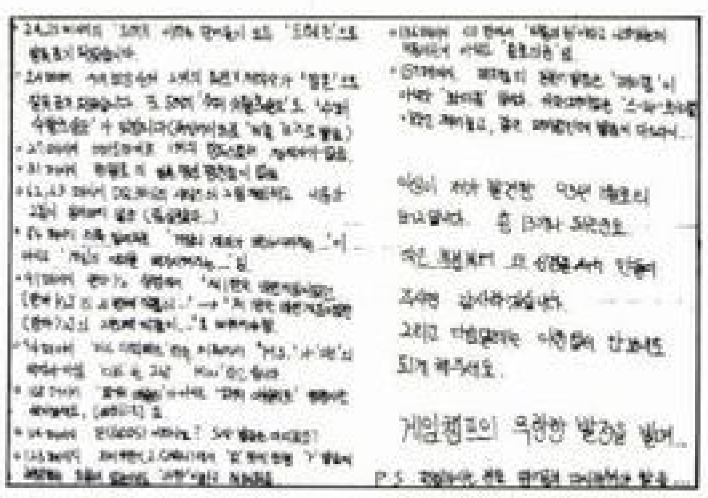
■애독자 엽서에 귀여운 캐릭터를 그려보내주셨습니다 (특별 보너스 +10점). "행복해라!" 이 말 한마디에 담당자의 심금은 떨려옵니다. "행복 하십시요!"가 좋지 않을까요? (특별 보너스 -50점).

☞ 최초로 챔프점수를 마이너스로 받는 행운을 차지하셨습니다. 챔프점수 -20점은 다음 기회에 반드시 만회하셔야 합니다. 참고로 저희 게임챔프에는 아주 좋은 컴퓨터가 작동되고 있어, 챔프점수 관리를 아주 정확히 하고 있답니다.

★★ 챔프점수 30점

# 30점

홍순호
대구시 서구



■본지 P 94 중간 제목 미스 디텍티브 영문에서 MS. (X) MISS(O)가 맞습니다. 그리고 지적해주신 P 108 제목 「파워 애슬리」에 대한 사전을 찾아보았더니 「파워 애슬리트」가 맞더군요. 이외에도 발음에 대한 버그를 많이 잡아 주셨습니다. 감사합니다.

■"다음달에는 이런 엽서 안 보내도 되게 해주세요." 물론 저희도 노력하고 있습니다. 잠깐. 그러면 「버그를 잡아라」담당자는 뭐하지(?).

■P.S. "영어공부 다시하셔야 할 듯…" 덕분에 저는 며칠 밤 고민하다가 결국 새벽반 영어학원에 등록했어요.

## ◇이외 1월호 버그는 다음과 같습니다◇

본지 P 20 소프트웨어에서 6째줄 임기응번로(X) 임기응변으로(O), 본지 P 24 썬더포스 제작사 테크노스프트(X) 테크노소프트(O), 본지 P 65 박스 기사에서 빅컴(X) 빅콤(O), 본지 P 68 히트작품에서 겔다시리즈(X) 젤다시리즈(O), 본지 P 84 엑서서리(X) 엑세서리(O), 본지 P 90 잠깐만에서 엔피(X) 씨엔피(O), P 148 판매에서 김종한 SFC 50,000원 판매(X), 김종한 SFC 게임팩 50,000원 판매(O), P 148 구함에서 김철현 이종국이 추가되었습니다. 베스트 완전 공략집 P 12 필살기 윗부분의 글씨 몇 자가 안보입니다. 베스트 완전 공략집 P 78이 잘못되었습니다. P 75다음에 이어집니다.

물론 게임챔프 1월호에서도 위 게재한 내용과 중복되거나, 다른 버그들을 많이 남겼습니다. 지면관계상 모두 실어드리지 못한점 죄송스럽게 생각하며, 버그를 잡아 보내주신 분들이 많기 때문에 부득이 버그잡이들을 추첨을 통해 소수의 사람들만 챔프점수를 드리게 되었습니다.
애독자 여러분의 많은 양해 있으시기를 바랍니다.

## ♣선정된 버그잡이들은 다음과 같습니다♣

★ 챔프점수

# 10점

김민상 서울시

김상규 부산시

김성훈 대전시

김정현 서울시

김정희 대구시

박준우 서울시

박진억 부산시

박진억 부산시

심민제 서울시

심윤진 서울시

엄재호 서울시 강남구

우승호 서울시

이광우 서울시

이제혁 서울시

전윤식 서울시

정영선 서울시

정종수 서울시

조태섭 서울시

홍순호 대구시

길한성 대구시

<이상 20명>

# 겜 훈장

＊이 코너는 게임을 풀어가는 것에 국한되지 않고, 게임에 관한 전반적인 사항을 다루고 있으므로 많이 참여해 주세요.

**Q** SFC를 갖고 있는 유저입니다. 최근 재미있는 게임을 하나 구했습니다. 바로 '미키의 매지칼 어드벤처'입니다. 열심히 하고 있는 도중 '아이스맨'이라는 강적을 만났습니다. 이 녀석을 쉽게 물리칠 수 있는 방법을 가르쳐 주세요.
정재익/마포구 [illegible]

**A** 게임을 잘 못하시는 학생이군요. 하지만 열심히 하면 잘 할 수 있겠지요. 저도 많이 해 보지 않아서 확실히 모르지만 '파이어맨' 즉 '소방대원'의 옷으로 갈아 입은 후에 최대한 멀리 물을 쏘거나 '마법사'의 옷으로 갈아 입은 후 파워를 최대로 강하게 만든 후 적을 공격하면 간단하지요. 또한가지 점프한후 얼굴로 점프하면 여러번 타격을 입힐 수 있습니다.

**Q** UFO라는 SFC용 디스크 시스템이 있다던데 그 기계에 대해서 자세히 가르쳐 주세요.
장윤원/강동구 [illegible]

**A** 역시 게임을 좋아하시는 분이군요. 제가 보는 견해는 다음과 같습니다. 자신이 열심히 만든 게임을 속된 말로 돈을 벌기 위해 다른사람에게 10,000원에 팔고 있는데 옆에서 100원에 디스켓으로 자신의 프로그램을 카피해 준다면 얼마나 자신의 마음이 아프겠습니까? 입장을 바꿔 놓고 생각해도 역시 마찬가지이겠죠. 이런 기계는 구입하지도, 사용하지도 말아주세요. 하지만 기왕 물어본 것이니 가르쳐 드리죠. 쉽게 말해서 롬에 있는 게임을 디스크로 옮겨서 사용하는 기기로써 자신이 원하는 게임팩을 그대로 디스크로 옮길 수 있습니다. 가격은 25만원대이고 용산이나 세운상가에 가면 구매할 수 있지요.

**Q** MGEA-CD로 나온 블랙홀 어설트가 한정 판매분이라 매진되었다던데 혹시 추가분이 나오지 않나요? 무척 해보고 싶은데요.
이을수/동대문구 [illegible]

**A** 큭큭크… 그런 질문이 왜 않나오나 했지요. 블랙홀 어설트는 일본 마이크 넷트가 한정 판매로 발매한 것입니다. 한정 판매란 자신의 이윤을 최대한 챙기며, 구매자들에게 구매 심리를 자극하기 위한 수단이죠. 하지만 인기가 좋은 현재로써 마이크로 넷트의 입장은 추가분을 발매하지 않을 수가 없죠. 국내에도 1월쯤에는 추가분이 들어오리라 봅니다.

**Q** 안녕하세요. MEGA-CD를 갖고 있는 회사원입니다. 동네에 학생들이 슈퍼 대전략이 재미있다고 해서 게임샵에 가보았더니 없다고 하더군요. 구할 방도가 없을까요?
이 도/강동구 [illegible]

**A** 일단은 『챔프마당』이란 코너에서 '구함'이란 코너를 이용해 보시는 것이 좋을 것 같군요. 재미있는 제도이니까요! 슈퍼 대전략은 3년전에 메가 드라이브로 발매되어 최고의 히트를 기록한 게임입니다. 3년전 것이라 국내에 잔여분이 없어서 구하기가 매우 힘들지만 용산에서 확보하고 있다는 정보를 들었으니 돈 싸질머지고 가서 구매하시기 바랍니다. 그리고 동내 꼬마들과 재미있게 놀기를 기원합니다.

**Q** FC의 드래곤볼 Z에서 쿠을라와 혈전중에 드래곤 볼의 찾으려고 하는데 상당히 어려운것 같습니다. 제발 가르쳐 주세요. 밤에 잠도 않오고, 밥맛도 예전 같지 않아요.(참고 : 저의 몸무게는 90Kg입니다.) 서옥석/인천시 [illegible]

**A** 오호~ 집안 어른들의 걱정이 이만저만이 아니시겠군요. 그런 친구의 아픔을 어찌 그냥 지나칠 수 있겠습니까! 우선은 레이다를 켜면 드래곤 볼의 위치가 나옵니다. 여기서 레이다의 중앙은 자신의 위치를 가리키는 것입니다. 가깝게 이동한 후 줌을 선택하면 자신의 위치와 드래곤 볼의 위치를 정밀하게 파악할 수 있습니다. 그리고 땅에 떨어진 것을 그대로 줍기만 하면 되는데… 뚱뚱한 학생, 생활하면서 여러모로 걱정이 많겠수… 끌끌끌

**Q** MEGA-CD의 게임이 요즘들어 뜸하고 가격도 비싼 편입니다. 비싸게 주고산 하드웨어인데 SEGA의 사양기종중 SEGA MARK-와 같은 신세가 되는 것은 아닐까요?
김진상/종로구 [illegible]

**A** 걱정하실 필요는 전혀 없습니다. 우선은 SEGA란 회사는 유령회사가 아니기 때문이죠. 그리고 하드웨어적 성능으로 봐서는 기존에 나와 있는 어떤 게임기(네오지오 제외)와 비교해서 월등하다는 점이죠. 이런 좋은 아이템을 SEGA에서 모를 이유가 없습니다. 그리고 일본물산, 빅터, 휴먼, 포니 캐논, 마이크로 캐빈 등 일본 유명 소프트 메이커가 MEGA-CD용 게임 개발에 참여하고 있습니다.

**Q** 위저드리 5에서 경험치를 얻기가 매우 어렵습니다. 쉽게 경험치를 올릴 수 있는 방법이 없을까요?
김웅렬/남구 [illegible]

**A** 위저드리 5는 초기의 레벨을 올리기가 매우 힘든 게임입니다. 어느정도 쉽게 경험치를 올릴 수 있는 방법으로, 지하 1층에 웃고 있는 항아리를 죽이고, 그 항아리가 죽은 뒤 그 위치에서 나타나는 GRATER DEMON을 계속 죽이면 쉽게 높은 경험치를 계속 얻을 수 있습니다.

**Q** 위저드리 5에서 금을 모으기가 어렵습니다. 쉽게 금을 모을 수 있는 방법이 없을까요?
김진일/동대문구 [illegible]

**A** 지하 2층의 엘리베이터를 이용해서 5층으로 내려가면, 적들이 많이 나타나는데, 이 적들을 물리치고 나면 대개 물건을 얻을 수 있습니다. 이 물건을 마을이나 지하 1층의 상인에게 팔면 쉽게 많은 금을 모을 수 있습니다.

# 「게임챔프」일본어 강좌

지난달에는 여러분들이 게임을 하기전에 가장 기초적인 게임기와 게임장르를 일본어로 어떻게 읽고 쓰는가에 대해 공부했죠! 많은 도움이 되었는지 모르겠네요!!

이번달에는 직접 게임으로 들어가 화면 속에 등장하는 일본어를 공부해보죠!

게임명은 '레드 아리마'이고 캡콤에서 작년 7월에 나온 롤플레잉과 액션이 겸비된 게임입니다.



'레드 아리마' 타이틀 화면

**빨간 아리마**—レッドアリマ Ⅱ (레도 아리마Ⅱ)

*** 여기에서 '레도'라고 하는 것은 빨간이라는 뜻이에요. 이것을 우리말로 바꾸면 '빨간 아리마'란 뜻이다.**



**잘왔다. 빨간 아리마야**

—よくきたレシドアリマよ(요꾸키타 레드 아리마요)

**よく(요꾸)**: 우리말로'잘','자주'라는 뜻을 가지고 있는데 여기서는 '잘' 이라고 해석을 한다.

**きた(키타)**:'오다'라는 뜻의 'くる'(쿠 루) 동사 과거형으로 '왔다'라는 의미이다.

감탄어로'~여'라는 뜻이 다.



**여기에 마계 전사의 표시, 사신의 손톱이 있다.**

ここに まかいの せんしの しるし しにがみの つめがある

코코니 마까이노센시노 시루시 시니가미노 쯔메가아루

| 의미 | 일어 문자 | 일어발음 | 해 설 |
|---|---|---|---|
| 여기에 | ここに | 코코니 | ここ(코코)는 우리말로 '여기'라는 뜻이며 に(니)는 장소를 나타내는 조사 '에'라는 뜻이다. |
| 마계의 | まかいの | 마카이노 | まかい(마카이)라는 의미는 '마계의 세계 즉 마계'라는 의미이고, の(노)라고 하는 것은 우리말로 '~의'라는 뜻으로, 여러분도 많이 듣거나 본 적이 있는 글자일 것이다. |
| 전사의 | せんしの | 센시노 | 'せんしの(센시노)'라는 것은 전사의라는 의미. 한문은 戰士이다. |
| 표시 | しるし | 시루시 | 표시, 표적, 기호, 상징 |
| 사신의 | しにがみの | 시니가미노 | '죽음의 신'이라는 뜻이다. |
| 손톱이 | つめが | 쯔메가 | '쯔메'는 손톱이라는 뜻. 쯔메키리가 손톱깎기라는 뜻은 다 알 것이다. 여기서 が는 주격을 나타내는 조사로 이, 가라는 뜻. |
| 있다 | ある | 아루 | (물건이) 있다 |

**♣ 알 림 ♣**

「게임챔프」일본어 강좌에서 다루어 주었으면 하는 일본어 내용을 보내주세요. 알기 쉽게 풀이해 드리겠습니다.

보내실때는 성명, 주소, 전화번호 등과 함께 편지지나 엽서를 이용하세요!

내용이 선정된 분은 그 달 게임챔프와 챔프점수를 드리겠습니다.

# 신작 발매 정보

## 신작발매 스케쥴을 한눈에 볼 수 있다니…!

게임챔프 독자여러분!!!
하루가 멀다하고 쏟아지는 게임팩들에 대해 당황하지는 않습니까?
기다려지는 게임이 언제쯤 나올까 궁금도 하지요!.
저희 게임챔프의 신작발매 정보에서는 이런 분들을 위해 새로나올 게임에 대한 날짜와 일본 현지가격을 직접 공수해 신속하고 정확하게 알려드리겠습니다.
자! 이제부터는 타 게임잡지와 모든 것이 다른 저희 게임챔프와 함께 게임정보의 선두주자가 되십시요!!.

### 패미컴

| 발매일 | 게임명 | 회사명 | 가격 |
|---|---|---|---|
| 1/14 | F1 센세이션 | 코나미 | 5,800엔 |
| 1/하순 | 스위치브레이드 | 엘트론 | 6,500엔 |
| 1/미정 | 산리오 카니벌 | 캐릭터 소프트 | 3,980엔 |
| 1/미정 | 가면 라이더 | 엔젤 | 6,500엔 |
| 2/미정 | 전쟁 베이스볼 | 반프레스트 | 8,600엔 |
| 3/미정 | 고릴라맨 | 요네자와 | 6,900엔 |
| 3/미정 | 알마지로 2 | IGS | 6,900엔 |
| 3/미정 | 돗지탄평 2 | 산전자 | 미정 |
| 4/미정 | J리그 화이팅 사커 | IGS | 7,900엔 |
| 5/미정 | 소년 마술사 인디 | IGS | 7,900엔 |
| **발매일미정** | | | |
| | 스페이스 오페라 | 소프트웨어 흥업 | 미정 |
| | 젤다의 전설 1 | 닌텐도 | 미정 |
| | 하리키리발리볼 | 타이토 | 미정 |
| | 배트맨 리턴즈 | 코나미 | 5,800엔 |
| | RPG 인생게임 | 다카라 | 7,800엔 |

### 수퍼패미컴

| 발매일 | 게임명 | 회사명 | 가격 |
|---|---|---|---|
| 1/3 | 엘파리어 | 허드슨 | 9,500엔 |
| 1/8 | 에어리언 대 프레데터 | IGS | 9,800엔 |
| 1/16 | 유럽전선 | 고에이 | 12,800엔 |
| 1/22 | 이거라! 마검사 | 데이텀폴리스타 | 8,800엔 |
| 1/29 | 크리스티월드 | 아크레임저팬 | 8,000엔 |
| 1/22 | 슈퍼 소코반 | 팩인비디오 | 7,800엔 |
| 1/29 | 남코 오픈 | 남코 | 8,800엔 |
| 1/30 | 스타 폭스 | 닌텐도 | 9,800엔 |
| 1/하순 | 삼국지 정사 | 울프팀 | 미정 |
| 1/하순 | 강철의 기사 | 아스믹 | 9,800엔 |
| 1/미정 | 포푸러스 2 | 이매지니아 | 9,800엔 |
| 1/미정 | 나이젤.먼셀 F1 챌린지 | 인포컴 | 8,800엔 |
| 1/미정 | 메탈막스 2 | 데이타이스트 | 9,500엔 |
| 1/미정 | 신장공기 | 야노망 | 12,500엔 |
| 1/미정 | 우시오토토라 | 반다이 | 8,800엔 |
| 1/미정 | 마이트 앤 매직 | 로직 | 8,800엔 |
| 1/미정 | 드래곤 어스 | 휴먼 | 8,500엔 |
| 2/19 | 성투사 동라왕 | POW | 8,900엔 |
| 2/19 | 도라에몽 | 에폭사 | 8,000엔 |
| 2/26 | 배트맨리턴즈 | 코나미 | 8,800엔 |
| 2/중순 | F1 GRAND PRIX 파트2 | 비디오 시스템 | 9,800엔 |
| 2/하순 | 슈퍼차이니즈월드 2 | 컬처브레인 | 8,800엔 |
| 2/하순 | MOTHER 2 | 닌텐도 | 8,900엔 |
| 2/미정 | 사상 최강의 퀴즈왕 결정전 | 요네자와 | 8,900엔 |
| 2/미정 | 오우거배틀 | 퀘스트 | 9,600엔 |
| 2/미정 | 프로풋볼 '93 | 빅터 | 미정 |
| 2/미정 | 심앤트 | 이매지니아 | 12,800엔 |
| 2/미정 | 배틀택 | 빅터음악산업 | 8,800엔 |
| 2/미정 | 윌리를 찾아라 | 도미 | 9,500엔 |
| 2/미정 | 모노포리 | 도미 | 9,700엔 |
| 2/미정 | 수퍼 킥복싱 일렉트릭 | 플레이 | 8,800엔 |
| 3/12 | 2020년 슈퍼베이스볼 | 케이 어뮤즈먼트 | 8,900엔 |
| 3/19 | 정글 워즈2 | 포니캐니언 | 9,500엔 |
| 3/26 | 요시의 쿠키 | BBS | 미정 |
| 3/상순 | 죽음의 댄스 | 쟈레코 | 미정 |
| 3/중순 | NFL 풋볼 | 코나미 | 8,800엔 |
| 3/하순 | SD 비룡의 권 | 컬처브레인 | 8,800엔 |
| 3/미정 | 성검전설 2 | 스퀘어 | 미정 |
| 3/미정 | 울트라세븐 | 반다이 | 8,800엔 |
| 3/미정 | 죠죠의 기묘한 모험 | 코브라팀 | 9,500엔 |
| **발매일미정** | | | |
| | 실버사가 2 | 세타 | 9,500엔 |
| | 용호의 권 | 케이 어뮤즈먼트 리스 | 미정 |
| | 화이널화이트 2 | 캡콤 | 8,500엔 |
| | 마지막 전쟁 | 데이틱 | 미정 |
| | 엑터리온 | 테크모 | 8,900엔 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 드래곤볼 Z-2 | 반다이 | 미정 |
| | 몬스타메이커 3 | 소프엘 | 미정 |
| | 드래곤 슬레이어 | 에폭 | 미정 |
| | 열혈고교 돗지볼부 | 테크모저팬 | 미정 |
| | 낚시 | 팩인비디오 | 미정 |
| | 버텀업 | 헥트 | 미정 |
| | 쉐라자이드전설 | 컬처브레인 | 미정 |
| | 그라이어스 3 | 타이트 | 미정 |
| | 유토피아 | 에픽소니 | 미정 |

## PC엔진

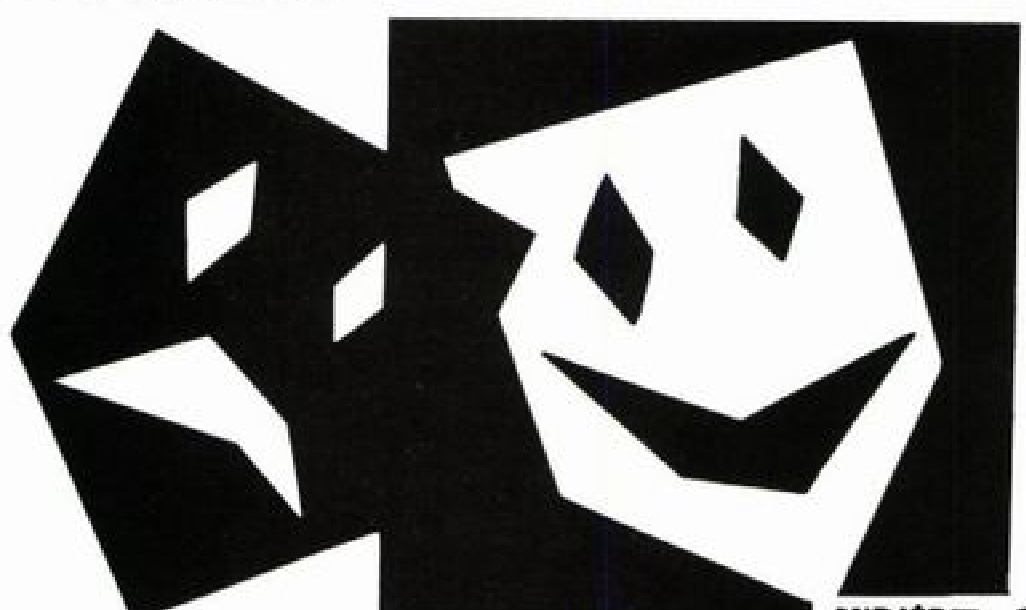
| 발매일 | 게임명(CD-ROM) | 회사명 | 가격 |
|---|---|---|---|
| 1/14 | 심어스 | 허드슨 | 6,800엔 |
| 1/22 | 메타모쥬비타 | NEC | 6,800엔 |
| 1/상순 | 마괴 헌터 | 메사이아 | 7,200엔 |
| 1/미정 | 신장의 야망 | 고에이 | 9,800엔 |
| 1/29 | 이상한 바다의 나디아 | 허드슨 | 6,800엔 |
| 2/12 | 코튼 | 허드슨 | 6,800엔 |
| 2/미정 | 제로욘 점프2 | 메디아링 | 7,800엔 |
| 3/미정 | 스트레이로드 | I.G.S | 8,900엔 |
| 3/미정 | PC코코론 | 슈드웨리브 | 7,900엔 |
| 3/미정 | 사이런트 메비우스 | 가쿠가와 | 미정 |
| 3/미정 | 삼국지 3 | 고에이 | 미정 |
| 3/미정 | 셜록홈즈 | 빅터음악산업 | 미정 |
| **발매일미정** | | | |
| | 브란더스 | I.G.S | 미정 |
| | 몬스타메이커 | NEC어베뉴 | 미정 |
| | 레인보우 아일랜드 | NEC어베뉴 | 미정 |
| | 드래곤나이트 3 | NEC어베뉴 | 미정 |
| | 천지를 먹다 | NEC어베뉴 | 미정 |
| | 알가노스 | 인텍 | 미정 |
| | 윈드헌터 | 라이트스탭 | 미정 |
| | 예자 워리어즈 | 타이토 | 미정 |
| | 코즈믹환타지 4 | 레이저소프트 | 미정 |
| | 야와라 2 | 소픽 | 미정 |
| | 파워 테니스 | 허드슨 | 미정 |
| | 바람의 전설 재너드 | 일본 팔콤 | 미정 |
| | 갈 | PCM컴프리트 | 미정 |
| | 던젼엑스프로라 | 허드슨 | 미정 |
| | 이스 4 | 허드슨 | 미정 |
| | 더블 드래곤 2 | 아트라스 | 미정 |
| | 매직 포켓 | 피씨엠 | 미정 |

## 메가드라이브

| 발매일 | 게임명 | 회사명 | 가격 |
|---|---|---|---|
| 1/14 | 베어너클2 | 세가 | 7,800엔 |
| 1/16 | 유럽전선 | 고에이 | 12,800엔 |
| 1/29 | 킥복싱 | 마이크로월드 | 8,500엔 |
| 1/미정 | 에어리언 3 | 빅동해 | 6,800엔 |
| 2/미정 | 스틸다론스 | 텐겐 | 미정 |
| 2/미정 | F22 | E.A빅터 | 미정 |
| 2/미정 | 마징사가 | 세가 | 6,800엔 |
| 2/미정 | 마천의 창멸 | 강담사 | 미정 |
| 3/19 | 도라에몽 | 세가 | 미정 |
| 3/미정 | 데자트 스트라익 | E.A빅터 | 미정 |
| 3/미정 | 파워몬거 | E.A빅터 | 6,800엔 |
| 3/미정 | 슈퍼 인(忍)2 | 세가 | 미정 |
| 3/미정 | OUTRUN 2019 | 심스 | 미정 |
| **발매일미정** | | | |
| | 죠.몬타나 3 | 세가 | 미정 |
| | 배트맨 리턴즈 | 세가 | 미정 |
| | 닌자외전 | 세가 | 미정 |
| | 침묵의 함대 | 세가 | 미정 |
| | 랑그리사 2 | 메사이아 | 미정 |
| | 메탈팡 | 빅터 | 6,900엔 |
| | 볼작 | 남코 | 미정 |
| | 환타시스타 4 | 세가 | 미정 |

| 발매일 | 메가CD-ROM | | |
|---|---|---|---|
| 1/미정 | A랑선더 | RIOT | 7,400엔 |
| 1/미정 | 다크위저드 | 세가 | 6,800엔 |
| 1/미정 | 얼스란전기 | 휴먼 | 미정 |
| 1/미정 | 심어스 | 세가 | 미정 |
| 2/미정 | 화이널화이트 | 세가 | 6,800엔 |
| 2/미정 | 은하철도 999 | RIOT | 7,800엔 |
| 3/26 | 성마전설3X3아이즈 | 세가 | 미정 |
| 3/미정 | 사이보그 009 | RIOT | 7,800엔 |
| 3/미정 | 소닉.더.헤지혹CD | 세가 | 미정 |
| **발매일미정** | | | |
| | 메리고라운드 | 데이타웨스타 | 미정 |
| | 나이트 스트라이커 | 타이토 | 미정 |
| | 닌자 워리어스 | 타이토 | 미정 |
| | 로도스전기 | 세가 | 미정 |
| | 슬랩화이트 | 동아플랜 | 미정 |
| | 알스란전기 | 휴먼 | 미정 |
| | 로도스섬전기 | 세가 | 미정 |
| | 롤링선더 3 | 남코 | 미정 |
| | 테라포밍 | 팩인비디오 | 미정 |
| | 이스4 | 세가 | 미정 |
| | 마이트 앤 매직 | CSK | 미정 |

※가격난의 금액은 일본 현지 가격이며 한화로 환산하면 92. 12. 31 현재 6.2를 곱하시면 됩니다.



# 게임챔프

## 1993. 2

**통권 3호**

**발행겸 편집인**/서인석

**편집장**/조 신

**취재차장**/김종배

**취재**/김두원. 강준완. 김종철. 류구현 송동석. 이상엽

**통신원**/김경현(일본)
최형철(미국)
이남미(프랑스)

**미술차장**/강경구

**미술**/윤종애. 원선영.이재현.국부길

**영업차장**/고기원

**영업**/ 최종현

**광고대리**/이형원

**광고**/이성환

**관리.기획**/손대현.이영희.김혜영

**발행**/(주) 제우미디어
우 140-111
서울 용산구 원효로 1가 116-2
지산빌딩 3층
TEL : 702-3211/4
FAX : 702-3215

**인쇄**/(주)삼성출판사

**사진식자**/ 송지전산

**등록일자**/1992.10.5

**등록번호**/라-5780

**보급가**/4,000원

**1년 정기구독료**/44,000원

.본지는 한국간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.




## 정기구독 신청안내

게임챔프는 독자들이 필요로하는 좋은 부록을 만들어 수시로 「임시보급 특가」로 판매합니다. 때문에 정기구독 기간내에는 매월 4,000원의 일정가격으로 공급받으며 회원카드를 비롯한 푸짐한 혜택 을 받으실수 있는 정기구독 신청 을 하시는 편이 독자들에게는 훨씬 이득입니다.

### ■정기구독자에게 드리는 혜택

**특전 1** : 매월 초부터 말일까지 정기구독 신청자를 모아 추첨 3명 슈퍼컴보이 무료 증정
(93. 2. 28까지 신청자에 한함)

**특전 2** : 게임챔프에서 향후 1년내 발간되는 단행본들 (드래곤볼 ZⅢ,드래곤 퀘스트 V 포함)중 원하는 책 1부 무료 증정

**특전 3** : 정기구독자에게는 향후 게임챔프 발간되는 모든 단행본 구입시 20% 할인

**특전 4** : 게임챔프 정기 회원카드 우송

**특전 5** : 게임챔프 정기회원 카드 지참시 본사 특약, 게임팩 가게에서 게임팩과 게임기 구입시 10% 할인 혜택 (정기구독 신청자에 한해 전국 특약 게임업체 리스트 우송해 드림)

**특전 6** : 게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동부여

**특전 7** : 1,000 챔프 보너스 티켓 증정

**특전 8** : 정기구독 기간내에는 책값 변동 및 임시 특가시에도 동일 가격에 공급

### ■신청방법

**• 은행온라인을 이용할 경우**

은행 온라인을 이용 1년 정기구독료 44,000원을 무통장 입금증을 사용 입금시키신후 본사에 전화를 주십시요. 온라인 번호는 다음과 같습니다.

| 입금은행 | 온라인 구좌 번호 | 예금주 |
|---|---|---|
| 외환은행 | 105-22-00360-9 | 제우미디어 |
| 서울신탁 | 22107-2684704 | 서인석 |
| 농　협 | 033-01-168361 | 서인석 |
| 국민은행 | 822-01-0154-709 | 서인석 |
| 제일은행 | 325-20-263169 | 서인석 |

**• 은행지로를 이용할 경우**

은행의 99번 지로 창구에 있는 지로용지를 이용 ,지로번호 3039256번으로 입금해 주십시요.

**• 우체국 우편대체를 이용할 경우**

우체국에 가셔서 우편대체 용지에 계좌번호 010025-31-1455864 번으로 입금하시거나 또는 소액환으로 등기 우편 발송

**• 입금후 게임챔프로 전화 연락 주세요!**

입금전화 및 정기구독문의 : 702-3211/4 「정기구독 담당자」 앞

### ■통신판매 신설안내

게임챔프는 지방에 계시거나 특정지역에 계신분들이 저희 단행본 등의 구입을 원할 경우 우체국 또는 은행의 온라인을 이용, 책값을 입금하시면 입금 확인후 개별 우송해드리고 있습니다. 많은 이용바랍니다.

☞ 입금 후 전화를 주시기 바랍니다 : 702—3211/4




1993년 1월 5일 발행 월간 통권 제3호 1992년 10월 5일 등록 라-5780 서울중구 을지로 1가 116-2 지선빌딩/(주)제우미디어